



**PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU BERJUDUL
“BILLY DAN DUNIA PERMEN”**

PROYEK STUDI

diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Diploma Tiga (D3)

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Nama : Jazmi Hilman
NIM : 2411314013
Prodi : DKV/D3
Jurusan : Seni Rupa

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Tugas Akhir

Semarang, 8 Agustus 2019

Dosen Pembimbing I



Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.

NIP. 198302272006042001

Dosen Pembimbing II




Gunadi, S.Pd., M.Hum.

NIP. 198107012006041001

Mengetahui

Ketua Jurusan Seni Rupa



Dr. Syakir M.Sn

NIP. 196505131993031003

PENGESAHAN KELULUSAN

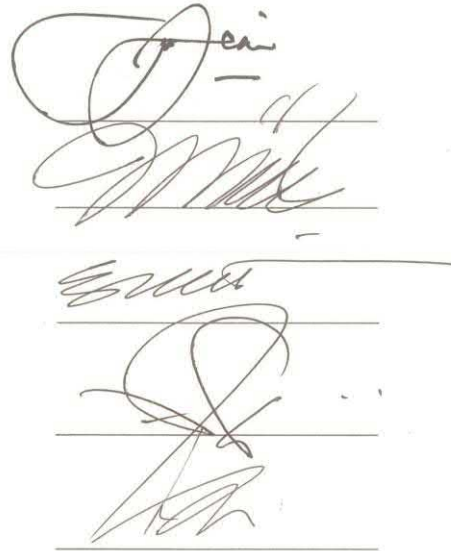
Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Tugas Akhir Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 8 Agustus 2019

Panitia Ujian Tugas Akhir

1. Ketua
Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202212989012001
2. Sekretaris
Mujiyono, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197804112005011001
3. Penguji 1
Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.
NIP. 98812122015041002
4. Penguji 2
Gunadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198107012006041001
5. Penguji 3 / Dosen Pembimbing 1
Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.
NIP. 198302272006042001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP. 196202212989012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam laporan Proyek Studi yang berjudul "PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU BERJUDUL BILLY DAN DUNIA PERMEN" benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 8 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan



Rizki Hilman

NIM. 2411314013

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Karya besar tidak dikerjakan oleh dorongan, tapi oleh rangkaian hal-hal kecil yang dibawa bersama-sama.”

(Vincent Van Gogh)

Persembahan

Proyek Studi ini dipersembahkan untuk:

1. Keluarga Bapak Bambang Wahyudi yang selalu mendukung dan mendoakan dalam apapun permasalahan yang ada.
2. Teman-teman yang selalu membantu memotivasi untuk segera menyelesaikan tugas akhir.
3. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan hidayahnya, penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Studi dengan judul “*Perancangan Ilustrasi Buku Berjudul Billy dan Dunia Permen*” Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Diploma, Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir, penulis menyadari bahwa tidak lepas dari bimbingan, arahan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian dan penyempurnaan laporan ini, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi fasilitas dan pelayanan sehingga proyek studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan kemudahan dalam perijinan observasi dan penelitian.
3. Dr. Syakir, M.Sn, Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam penyusunan laporan Proyek Studi
4. Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual D3 yang telah banyak membantu dalam pemilihan judul Proyek Studi.
5. Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds dan Gunadi, S.Pd, M.Hum, Dosen pembimbing yang telah membantu mengarahkan sehingga proyek studi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada saya.
7. Fairuza Itsara Azzahra pendiri *Foxtale* yang telah bekerja sama dalam pembuatan Proyek Studi.

8. Keluarga tercinta dan saudara-saudaraku., yang selalu memberikan kasih sayang dan perhatian.
9. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa khususnya mahasiswa DKV D3 angkatan 2014, yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan sehari-hari maupun selama proses penyelesaian proyek studi ini.
10. Semua pihak yang telah memberi bantuan kepada penulis dalam penyelesaian penyusunan proyek studi ini.

Penulis menyadari dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.

Semarang, 8 Agustus 2019

Penulis



Jazmi Hilman

NIM. 2411314013

ABSTRAK

Hilman, Jazmi. 2019. “*Perancangan Ilustrasi Buku Berjudul “Billy dan Dunia Permen”*”. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : M.Hum dan Rahina Nugrahani S.Sn, M.Ds., Pembimbing II : Gunadi, S.Pd., M.Hum., i-xiii, 1-126 hlm.

Kata kunci: Ilustrasi gambar, Buku Cerita.

Foxtale merupakan *platform* milik Fairuza Itsara Azzahra yang bertujuan untuk kolaborasi antar kreator kreatif yang bertujuan menciptakan karya-karya yang dapat dikontribusikan untuk anak-anak Indonesia agar anak-anak memiliki konten dan karya yang sesuai dengan dunia anak. Berawal dari keinginan pemilik yang ingin berkolaborasi dengan penulis sebagai ilustrator untuk menyampaikan pesan moral kepada anak-anak melalui buku cerita. Buku cerita yang ditujukan untuk anak harus menarik dan mudah dipahami oleh pembacanya. Ilustrasi gambar merupakan salah satu penguat yang dapat digunakan dalam buku cerita agar anak tertarik untuk membacanya serta untuk menyampaikan pesan yang ada dalam buku cerita agar mudah dipahami oleh pembacanya.

Secara garis besar, proses perancangan Proyek Studi ini melalui 3 tahap yaitu proses pra-produksi, proses produksi, proses pasca-produksi. Karya ini dibuat dengan menggunakan alat: kuas, pensil, *drawing pen*, penghapus, *scanner*, dan laptop. Bahan: kertas, cat air, cat poster, dan *masking fluid*. Karya ilustrasi gambar yang penulis garap, menggunakan teknik manual dan digital. Karya yang dihasilkan dalam Proyek Studi ini begaya kartun dengan berbagai permainan warna sehingga berkesan ceria, dan manis sesuai dengan tema pada ceritanya. Penulis berharap karya ilustrasi yang penulis buat dapat bermanfaat bagi orang lain, khususnya dalam pengembangan ilustrasi buku cerita.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN KELULUSAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema	1
1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL	5
2.1 Ilustrasi.....	5
2.1.1 Pengertian Ilustrasi.....	5
2.1.2 Jenis-Jenis Ilustrasi.....	6
2.1.3 Fungsi Ilustrasi	7
2.1.4 Tujuan Ilustrasi.....	8
2.2 Buku Cerita Bergambar.....	9
2.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar	9
2.2.2 Jenis-Jenis Buku Cerita.....	10
2.2.3 Fungsi Ilustrasi Buku Bergambar.....	13
2.3 Unsur-unsur Seni Rupa dalam Karya Ilustrasi.....	14
2.3.1 Titik (<i>spot</i>).....	15
2.3.2 Garis (<i>Line</i>)	15
2.3.3 Raut/Bidang.....	16
2.3.4 Bentuk (<i>Shape</i>).....	17

2.3.5 Warna (<i>Color</i>)	18
2.3.6 Gelap Terang (<i>Value</i>).....	18
2.3.7 Teksture (<i>Texture</i>).....	19
2.3.8 Ruang (<i>Space</i>)	20
2.4 Prinsip-Prinsip Dan Komposisi Seni Rupa Dalam Kaya Ilustrasi	21
2.4.1 Prinsip Gambar Ilustrasi.....	21
2.4.2 Komposisi	22
BAB 3 METODE BERKARYA	26
3.1 Media Berkarya	26
3.1.1 Bahan.....	26
3.1.2 Alat.....	26
3.1.3 Perlengkapan.....	28
3.2 Teknik	28
3.2.1 Pembuatan sketsa	28
3.2.2 Pewarnaan	28
3.2.3 Pembuatan Detail	29
3.3 Proses Berkarya.....	29
3.3.1 Pengumpulan Data	29
3.3.2 Naskah Cerita.....	29
3.3.3 Pembuatan Standar Karakter.....	33
3.3.4 Pembuatan <i>Storyboard</i>	35
3.3.5 Pembuatan <i>Skecth</i>	35
3.3.6 Pewarnaan	35
3.3.7 Finishing Karya	35
3.3.8 Penempatan Teks	36
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA	37
4.1 Karya 1	37
4.1.1 Spesifikasi Karya	37
4.1.2 Deskripsi Karya.....	37
4.1.3 Analisis Karya	38
4.2 Karya 2	41
4.2.1 Spesifikasi Karya	41
4.2.2 Deskripsi Karya.....	42
4.2.3 Analisis Karya	42

4.3	Karya 3	46
4.3.1	Spesifikasi Karya	46
4.3.2	Deskripsi Karya.....	46
4.3.3	Analisis Karya	47
4.4	Karya 4	50
4.4.1	Spesifikasi Karya	50
4.4.2	Deskripsi Karya.....	51
4.4.3	Analisis Karya	52
4.5	Karya 5	56
4.5.1	Spesifikasi Karya	56
4.5.2	Deskripsi Karya.....	56
4.5.3	Analisis Karya	57
4.6	Karya 6	61
4.6.1	Spesifikasi Karya	61
4.6.2	Deskripsi Karya.....	61
4.6.3	Analisis Karya	62
4.7	Karya 7	65
4.7.1	Spesifikasi Karya	65
4.7.2	Deskripsi Karya.....	65
4.7.3	Analisis Karya	66
4.8	Karya 8	70
4.8.1	Spesifikasi Karya	70
4.8.2	Deskripsi Karya.....	70
4.8.3	Analisis Karya	71
4.9	Karya 9	74
4.9.1	Spesifikasi Karya	74
4.9.2	Deskripsi Karya.....	74
4.9.3	Analisis Karya	75
4.10	Karya 10	78
4.10.1	Spesifikasi Karya.....	78
4.10.2	Deskripsi Karya	78
4.10.3	Analisis Karya	80
4.11	Karya 11	82
4.11.1	Spesifikasi Karya.....	82

4.11.2	Deskripsi Karya	83
4.11.3	Analisis Karya	83
4.12	Karya 12	86
4.12.1	Spesifikasi Karya	86
4.12.2	Deskripsi Karya	87
4.12.3	Analisis Karya	87
4.13	Karya 13	90
4.13.1	Spesifikasi Karya	90
4.13.2	Deskripsi Karya	91
4.13.3	Analisis Karya	91
4.14	Karya 14	95
4.14.1	Spesifikasi Karya	95
4.14.2	Deskripsi Karya	95
4.14.3	Analisis Karya	96
4.15	Karya 15	99
4.15.1	Spesifikasi Karya	99
4.15.2	Deskripsi Karya	99
4.15.3	Analisis Karya	100
BAB 6	PENUTUP	103
5.1	Simpulan	103
5.2	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN 1		109
LAMPIRAN 2		110
LAMPIRAN 3		111
LAMPIRAN 4		117
LAMPIRAN 5		128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Standar karakter Billy.....	33
Gambar 3.2 Standar karakter Ibu	34
Gambar 4.1 Sampul.....	37
Gambar 4.2 Ilustrasi Gambar Halaman ke-2 dan 3.....	41
Gambar 4.3 Ilustrasi Gambar Halaman ke-4 dan 5.....	46
Gambar 4.4 Ilustrasi Gambar Halaman ke-6 dan 7.....	50
Gambar 4.5 Ilustrasi Gambar Halaman ke-8 dan 9.....	56
Gambar 4.6 Ilustrasi Gambar Halaman ke-10 dan 11.....	61
Gambar 4.7 Ilustrasi Gambar Halaman ke-12 dan 13.....	65
Gambar 4.8 Ilustrasi Gambar Halaman ke-14 dan 15.....	70
Gambar 4.9 Ilustrasi Gambar Halaman ke-16 dan 17.....	74
Gambar 4.10 Ilustrasi Gambar Halaman ke-18 dan 19.....	78
Gambar 4.11 Ilustrasi Gambar Halaman ke-20 dan 21.....	82
Gambar 4.12 Ilustrasi Gambar Halaman ke-22 dan 23.....	86
Gambar 4.13 Ilustrasi Gambar Halaman ke-24 dan 25.....	90
Gambar 4.14 Ilustrasi Gambar Halaman ke-26 dan 27.....	95
Gambar 4.15 Ilustrasi Gambar Halaman ke-28 dan 29.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	109
Lampiran 2 Biodata Penulis	110
Lampiran 3 Lembar Bimbingan	111
Lampiran 4 Perlengkapan Pameran	117
Lampiran 5 Dokumentasi Pameran	128

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema

Buku cerita adalah buku yang kebanyakan ditulis dan umumnya diperuntukan untuk anak-anak. Rata-rata pembaca buku cerita merupakan anak-anak maka buku cerita umumnya ditulis dengan kalimat yang singkat dan disertai ilustrasi gambar yang memudahkan anak-anak untuk membacanya. Buku cerita bergambar banyak diperuntukan untuk anak-anak adalah karena dibutuhkan suasana menyenangkan, menghibur, dan menarik untuk merangsang minat baca buku pada anak.

Buku cerita juga memiliki banyak manfaat, antara lain dapat memberikan pesan-pesan atau nilai-nilai sosial, moral dan agama yang terkandung di dalamnya. Pesan-pesan moral yang dapat diberikan melalui buku cerita antara lain pentingnya berani bersikap jujur, bertanggung jawab, sabar, rendah hati, peduli terhadap sesama, bertoleransi, dan lainnya.

Salah satu cara agar buku cerita menjadi menarik adalah dengan memberikan ilustrasi gambar pada buku cerita tersebut. Ilustrasi gambar sendiri merupakan salah satu hal yang sangat penting karena anak-anak membutuhkan bahasa visual. Gambar-gambar dan tulisan akan mengeksplorasi imajinasi mereka dari buku yang dilihatnya, sehingga isi buku terasa menjadi nyata bagi mereka. Gambar juga membantu anak memvisualisasi cerita, jika mereka tidak mengerti beberapa kata, gambar bisa membantu menjelaskan arti kata-kata tersebut. Anak-anak bisa menangkap maksud cerita dari gambar yang ada. Terutama bagi anak-

anak yang belum dapat membaca, mereka sangat memperhatikan gambar-gambar yang terdapat di dalam buku cerita.

Pembuatan buku cetak untuk usia dini harus disertai dengan ilustrasi agar buku cetak tersebut menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mengundang untuk dilihat dan dibaca. Ilustrasinya harus benar-benar dipilih dengan baik dan sesuai dengan topik utamanya Kochhar (2008:171).

Dengan dasar latar belakang dan cerita tersebut, maka melalui tugas akhir ini akan digagas suatu rancangan ilustrasi pada sebuah buku cerita yang diharapkan dapat menarik minat membaca pada anak-anak. Sehingga pesan yang terdapat di dalam buku cerita dapat tersampaikan.

1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Berkaitan dengan kegiatan akademik, penulis telah menempuh mata kuliah tentang desain komunikasi visual yang cukup, baik itu tentang mendesain logo, mendesain kemasan, merancang identitas visual, fotografi, ilustrasi, dan lain-lain. Akan tetapi dari sekian banyak mata kuliah, keahlian yang penulis dapat tonjolkan adalah ilustrasi. Dari keahlian dalam membuat ilustrasi gambar penulis dapat berkerja membuat berbagai ilustrasi gambar untuk klien ataupun dijual melalui berbagai media.

Setelah banyak membuat ilustrasi gambar penulis diajak untuk melakukan kolaborasi oleh Fairuza Itsara Azzahra alumni mahasiswi UNNES Jurusan Desain Komunikasi Visual, untuk membuat sebuah buku cerita anak yang akan dimasukkan ke dalam sebuah *platform* yang bernama *Foxtale*. *Foxtale* sendiri adalah sebuah *platform* kolaborasi antar kreator kreatif yang bertujuan

menciptakan karya-karya yang dapat dikontribusikan untuk anak-anak Indonesia agar anak-anak memiliki konten dan karya yang sesuai dengan dunia anak.

Dan kolaborasi itu dimulai dengan penulis sebagai ilustrator dalam membuat sebuah buku cerita anak yang memiliki pesan moral namun diringi dengan ilustrasi yang menarik yang berjudul “Billy dan Dunia Permen”. Dan di dalam kolaborasi ini penulis tertantang karena diharuskan membuat ilustrasi yang sesuai dengan cerita yang ditulis oleh Fairuza Itsara Azzahra namun dengan ciri khas penulis sendiri.

Di dalam buku cerita berjudul “Billy dan Dunia Permen” terdapat pesan-pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis buku tersebut kepada pembaca terutama anak-anak, dan penulis buku tersebut ingin menggambarkan cerita tersebut dengan ilustrasi yang memiliki unsur imajinasi atau fantasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah desain ilustrasi buku cerita yang menarik dan sesuai dengan ceritanya agar *audience* tertarik untuk membacanya. dan menjadikan buku cerita tersebut sebagai tugas akhir yang berjudul Perancangan Ilustrasi Buku Berjudul “Billy dan Dunia Permen”.

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat ilustrasi buku cerita anak yang menarik berjudul “Billy dan Dunia Permen”.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari “Perancangan Ilustrasi Buku Berjudul “Billy dan Dunia Permen” antara lain :

1. Bagi penulis melalui perancangan ilustrasi ini dapat menambah pengetahuan dalam kreatifitas pembuatan karya ke depannya dan menambah ilmu yang sebelumnya belum didapatkan karena berbagai riset.
2. Bagi mahasiswa yang berkonsentrasi dalam dunia desain bisa dijadikan sebagai acuan untuk perancangan ilustrasi-ilustrasi yang lain.
3. Bagi pembaca dapat menambah pengetahuan, gambaran, dan manfaat tentang perancangan ilustrasi.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1 Ilustrasi

2.1.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut Widodo (1987: 28) kata ilustrasi mengandung arti menggambarkan, menjelaskan, dan menceritakan. Ilustrasi merupakan suatu gambaran yang dibuat untuk menjelaskan suatu teks, bacaan, cerita, atau keadaan.

Sedangkan Ilustrasi gambar menurut Kusrianto (2007: 140) merupakan seni gambar yang digunakan untuk memberikan sebuah penjelasan mengenai suatu maksud maupun tujuan secara visual. Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan dengan menjelaskan sebuah cerita. Gambar ilustrasi adalah gambar atau bentuk visual lain yang menyertai suatu teks, tujuan utama dari ilustrasi adalah memperjelas naskah atau tulisan di mana ilustrasi itu dikumpulkan Ensiklopedia Americana (1990, No;14:787). Dengan demikian, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita yang memiliki tema sesuai tema isi cerita tersebut.

Dengan pengertian di atas dapat disimpulkan ilustrasi merupakan penjelas yang diciptakan untuk membantu seseorang agar mempermudah dan mengerti pesan atau informasi yang dimaksud. Ilustrasi itu sendiri, sekarang ini sudah banyak digunakan dalam berbagai media. Salah satunya gambar ilustrasi digunakan dalam buku ilmu pengetahuan, buku cerita, cerita pendek atau cerita bersambung pada surat kabar dan majalah, seni reklame, komik, sampul buku, majalah, dan novel.

2.1.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

gambar ilustrasi naturalis adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan realis yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan dibuat gaya tertentu sebagai *style*.

3. Gambar Kartun

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.

4. Gambar Karikatur

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.

5. Cerita Bergambar

Cerita Bergambar adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cerita bergambar dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.

7. Ilustrasi Khayal

Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif khayal. Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

2.1.3 Fungsi Ilustrasi

Menurut Haryanto (2014: 107) secara ilmu komunikasi unsur rupa (gambar) tersebut juga berfungsi sebagai *medium* penyampai pesan antara komunikator dan komunikan (apresiator atau *audiens*). Kehadiran gambar adalah sebuah teks yang berfungsi sebagai sistem tanda untuk menciptakan makna. Gambar terkadang diciptakan dalam bentuk gabungan dari berbagai sub-sub gambar. Sub-sub gambar tersebut akhirnya juga dapat menjadi tanda-tanda yang saling berelasi untuk menghasilkan makna.

Menurut Salam dalam Maksum (2010:21) gambar ilustrasi berfungsi untuk membuat terang dan jelas dengan menunjukkan contoh-contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk gambar, diagram atau memberi hiasan dalam gambar.

Ilustratif memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku. Adapun fungsi-fungsi dari Ilustratif adalah sebagai berikut Arifin dan Kusrianto (2009:70-71);

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 lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
2. Fungsi Ekspresif: Ilustrasi bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktura: Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.
4. Fungsi kualitatif: Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema dan simbol.

2.1.4 Tujuan Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012:2) ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut mudah untuk dipahami.

Kusmiati dalam Syakir (2006:3) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan suatu cara untuk menciptakan efek atau memperlihatkan suatu subyek dengan tujuan :

1. Untuk menggambarkan suatu produk atau suatu ilusi yang belum pernah ada.
2. Menggambarkan/menceritakan kejadian atau peristiwa yang agak mustahil, misalnya gambar sebuah pohon yang memakai sepatu.
3. Mencoba menggambarkan ide abstrak, misalnya depresi.

4. Memperjelas komentar, biasanya komentar editorial, dapat berbentuk kartun atau karikatur.
5. Memperjelas suatu artikel untuk bidang medis atau teknik dengan gambar yang memperlihatkan bagaimana susunan otot atau cara kerja sebuah mesin.

Intinya ilustrasi dibuat dengan tujuan untuk mempermudah segala sesuatu dan membuatnya menjadi lebih menarik.

2.2 Buku Cerita Bergambar

2.2.1 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku bergambar tetapi dalam bentuk cerita, bukan buku informasi. Dengan demikian buku cerita bergambar sesuai dengan ciri-ciri buku cerita, mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, alur). Buku cerita bergambar ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, (1) buku cerita bergambar dengan kata-kata, (2) buku cerita bergambar tanpa kata-kata. Kedua buku tersebut biasanya untuk prasekolah atau murid sekolah dasar kelas awal Marzuki (2012).

Menurut Rothlein (1991) buku cerita bergambar merupakan buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan untuk anak. Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Di samping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

Ada banyak manfaat dari buku cerita bergambar, Mitchell dalam Nurgiyantoro (2005:159) mengungkapkan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut:

1. Membantu perkembangan emosi anak.
2. Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaanya.
3. Belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi dan pengembangan perasaan.
4. Memperoleh kesenangan.
5. Untuk mengapresiasi keindahan, dan
6. Untuk menstimulasi imajinasi.

2.2.2 Jenis-Jenis Buku Cerita

Menurut Istianto (2015: 2) Buku cerita bergambar adalah kumpulan atau sebuah cerita yang dikemas dalam bentuk tulisan dengan ilustrasi sebagai visualisasi yang berperan penting dalam alur cerita. Buku cerita bergambar dikategorikan menjadi beberapa bagian sebagai berikut, *baby books, picture books, early picture books, transition books, chapter books, middle grade books, young adult.*

1. Baby books

Baby books merupakan buku yang dikhususkan untuk bayi dan balita yang berumur tiga tahun ke bawah. Kebanyakan isi buku ini hanyalah nyanyian sederhana, permainan jari, atau hanya ilustrasi tanpa kata-kata sama sekali (yang digunakan untuk orang tua bercerita dengan imajinasi mereka terhadap anaknya). Panjang dari buku ini beragam, disesuaikan dengan materi. Buku-buku untuk balita biasanya berupa cerita sederhana dengan jumlah kata-kata sebanyak tiga ratus. Untuk ceritanya berkaitan dengan keseharian anak dengan muatan edukatif,

seperti pengenalan angka, warna, jumlah, bentuk, dan lain-lain. Jumlah halaman rata-rata dua belas lembar dan banyak berbentuk *board books* (buku yang sangat tebal seperti karton), *pop-ups* (buku dengan hiasan tiga dimensi), *lift the flaps* (buku interaksi membuka lembar dalam lembar), atau buku-buku khusus (interaktif dengan suara, tekstur, cahaya, dan lain-lain Istianto (2015: 2).

2. *Picture books*,

Picture books, merupakan buku dengan ketebalan rata-rata tiga puluh halaman untuk anak-anak berusia empat sampai delapan tahun. Naskah ceritanya biasa dapat mencapai seribu lima ratus kata-kata, namun rata-rata hanya seribu kata-kata saja. Alur cerita sederhana dengan karakter utama menjadi satu-satunya sorotan perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Buku anak pada *genre* ini bisa menggunakan lebih dari seribu lima ratus kata-kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di *spectrum* usianya. Buku *genre* ini sudah membicarakan *topic* serta Identifikasi dan Analisa Data menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita non fiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teksnya Istianto (2015: 2).

3. *Early picture books*

Sebentuk dengan *picture book*, untuk usia di batas 4 hingga 8 tahun. Certianya sederhana banyak buku ini dicetak ulang dalam format *board book* untuk melebarkan jangkauan pembacanyanya Anugrah (2016: 12).

4. *Transition books*

Buku yang kadang disebut sebagai “*chapter books* tahap awal” untuk anak berusia enam sampai sembilan tahun, gaya penulisan persis seperti *easy*

readers. Namun lebih panjang serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di beberapa halamannya Anugrah (2016: 12-13).

5. *Chapter books*

Buku untuk usia tujuh sampai sepuluh tahun. Kisahnya lebih padat dibanding *genre transition books*, walaupun tetap memakai banyak aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi *paragraph* yang dipakai pendek (rata-rata dua sampai empat kalimat). Tipikal dari *genre* ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk membuka bab-bab selanjutnya Anugrah (2016: 13)

6. *Middle grade*

Buku untuk usia delapan sampai dua belas tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang (seratus sampai seratus lima puluh halaman), ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan temanya cukup modern. Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Hal ini menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam, mulai dari fiksi kontemporer, sejarah, hingga *science-fiction* atau petualangan fantasi. Sementara yang masuk kelompok nonfiksi antara lain, biografi pendek, iptek, dan topik-topik multibudaya Istianto (2015: 3).

7. *Young adult*,

Naskahnya antara seratus tiga puluh sampai dua ratus halaman, *genre* ini untuk usia anak dari dua belas tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat rumit

dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter utama yang difokuskan. Tema yang diangkat biasanya berhubungan dengan kehidupan remaja Istianto (2015: 3).

Dikarenakan dalam buku Billy dan Dunia Permen memiliki cerita yang sederhana, dan hanya memiliki kurang lebih 850 kata penulis membuat buku cerita berjenis *picture books* yang ditujukan untuk anak berumur empat sampai dengan delapan tahun.

2.2.3 Fungsi Ilustrasi Buku Bergambar

Menurut Farid (2004) usia kanak-kanak adalah di mana masa pertumbuhan seorang manusia yang bisa dilihat dengan signifikan. Masa 0 tahun hingga beranjak remaja sekitar 13 tahun bisa dibilang merupakan masa yang paling penting untuk ditanamkan nilai-nilai sebagai manusia. Di sinilah peran orang tua sangat dibutuhkan untuk memberikan kebutuhan-kebutuhan anaknya akan kebutuhan nilai-nilai moral dan kemanusiaan. Nilai-nilai moral dan kemanusiaan yang harus ditanamkan itu mulai dari pembinaan untuk mengarahkan pola pikir anak ke arah yang tepat dan pembinaan berbahasa yang baik. Pembinaan penanaman nilai-nilai sejak dini akan lebih efektif dan efisien di dalam otak usia kanak-kanak. Ini dikarenakan belum banyak terkontaminasi akan hal-hal luaran karena anak masih menjadikan orang tua, keluarga dan lingkungan sekitar sebagai model pada pembentukan anak tersebut. Orang tua adalah model atau sosok yang sering ditiru yang merupakan pembentuk awal seorang anak.

Buku cerita bergambar yang dikembangkan dapat membantu guru maupun orang tua menyediakan media untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan kepada anak. Mitchell dalam Nurgiyantoro (2005:160) mengungkapkan bahwa buku

cerita bergambar dapat membelajarkan anak untuk bersikap dan bertingkah laku, verbal, dan non verbal, yang benar sesuai tuntutan kehidupan sosial-budaya masyarakat. Penggunaan buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan akan membuat anak belajar tentang nilai-nilai tersebut dan tanpa disadari secara perlahan anak akan mengadopsi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk memberikan pesan-pesan moral kepada anak yaitu melalui buku cerita. Alangkah baiknya jika kita mengenalkan buku cerita sesuai dengan usia mereka, untuk membantu perkembangannya. Karena pada usia dini, perkembangan otak anak akan berkembang secara pesat. Bagi anak-anak yang belum dapat membaca, peran orang tua di sini sangat penting karena orang tua dapat mengajak anaknya untuk membaca bersama sambil memperlihatkan gambar-gambar ilustrasi di dalam buku tersebut agar anak lebih dapat membayangkan atau memahami apa yang terjadi dalam cerita tersebut.

2.3 Unsur-unsur Seni Rupa dalam Karya Ilustrasi

Sebuah karya ilustrasi membutuhkan suatu unsur-unsur dan elemen-elemen rupa yang tersusun rapi dalam suatu tatanan yang harmoni dan utuh sehingga menjadi sebuah karya yang seimbang, sehingga menarik untuk dilihat.

Menurut Manarul (2019) Pada umumnya, unsur-unsur seni rupa ada delapan yaitu titik (*spot*), garis (*line*), raut/bidang, bentuk (*shape*), warna (*color*), gelap terang (*tone*), tekstur (*texture*), dan ruang (*space*). Berikut penjelasan dari unsur-unsur tersebut :

2.3.1 Titik (*spot*)

Unsur terkecil dan awal dari sebuah karya, koordinat tanpa dimensi atau area. Sebenarnya titik digunakan untuk menciptakan unsur yang lain, karena itu terkadang beberapa ahli lain tidak memasukan titik sebagai unsur seni rupa. Menurut Sanyoto (2009: 94) secara umum dimengerti bahwa suatu bentuk disebut sebagai titik karena ukurannya yang kecil, dikatakan kecil karena obyek tersebut berada pada area yang luas dan manakala dengan obyek yang sama dapat dikatakan besar apabila diletakan pada area yang sempit. Pendapat tersebut membahas dengan apik tentang relativitas ukuran. Titik dapat menjadi lingkaran pada area sempit bahkan menjadi tekstur saat dibuat kecil, banyak dan memenuhi area yang besar dengan pengulangan dan ritma.

2.3.2 Garis (*Line*)

Garis merupakan penggabungan dari satu unsur titik ke unsur titik lainnya. Garis juga merupakan batas dari suatu benda, bidang, ruang, tekstur, warna, dan lain sebagainya. Garis dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan bentuknya yakni garis lurus, panjang, lengkung, diagonal, zigzag, dan masih banyak lainnya. Sedangkan berdasarkan wujudnya garis dibedakan menjadi dua jenis yakni garis nyata dan semu. Garis nyata, adalah garis yang dihasilkan dari coretan atau goresan langsung, sedangkan garis semu merupakan batas suatu benda, batas sudut ruang, batas sudut warna, bentuk gempal, rangkaian massa, dan lain-lain Serupa.id (2018).

Bagi kebanyakan orang, garis lurus mendorong rasa kaku, ketegasan, kebenaran, dan ketelitian. Garis lurus adalah positif, langsung, keras, kuat, tegar, teguh hati, dan tidak kenal kompromi. Garis lengkung ramping-ringannya adalah

fleksibel, harmonis, kalem, feminim, terang, sopan, budiman, tetapi terasa malas, kabur, dan tidak bertujuan Sanyoto (2005: 71).

Pemanfaatan garis dalam sebuah karya ilustrasi digunakan untuk mencapai kesan tertentu, seperti halnya membuat kesan tegas, lemah lembut, simpel, kuat, berantakan, rapi, rumit dll.

2.3.3 Raut/Bidang

Menurut Sanyoto (2009: 8) bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri atau beraturan dan bidang non-geometri atau tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

Sedangkan menurut Widodo (1987: 4) beberapa garis yang saling memotong akan membentuk sebuah bidang. Bidang tersebut dapat beraturan maupun tidak beraturan. Ada bidang yang wujudnya menyerupai benda yang ada di sekeliling kita, sehingga wujud tersebut dinamakan bentuk figuratif (nyata). Ada pula bentuk yang tidak lazim seperti bentuk yang ada di sekeliling kita, sehingga bentuk tersebut dinamakan bentuk nonfiguratif (abstrak).

Dapat disimpulkan bahwa bidang merupakan perkembangan dari penampilan garis-garis yang berpadu dalam kondisi tertentu. berdasarkan bentuknya, bidang terdiri dari bidang biomorfis, geometris, bersudut, dan tak

beraturan. Bidang terbentuk dari pertemuan ujung-ujung garis yang saling berhubung atau juga karena sapuan warna.

2.3.4 Bentuk (*Shape*)

Bentuk ialah satu titik temu antara ruang dan massa. Bentuk juga merupakan penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang di tempati oleh objek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi)-nya terhadap bidang semesta yang di tempati. Bentuk objek juga tidak tergantung pada sifat-sifat spesifik seperti: warna, isi, dan bahan Wikipedia (2016).

Kendall (1984: 81-121) mendefinisikan bentuk sebagai seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala, dan rotasinya dirubah. Bentuk juga dapat penulis katakan sebagai unsur seni rupa dari gabungan berbagai bidang. Bentuk juga dapat dikelompokan menjadi dua macam, yaitu:

1. Bentuk geometris

Bentuk geometris merupakan bentuk yang terdapat pada ilmu ukur meliputi:

1. Bentuk kubistis, contohnya kupus dan balok.
2. Bentuk silindris, contohnya tabung, kerucut, dan bola.

2. Bentuk nongeometris

Bentuk nongeometris berupa bentuk yang meniru bentuk alam, misalnya manusia, tumbuhan, dan hewan.

Maka dapat disimpulkan bentuk adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wujud yang dapat dilihat dan dapat dirasakan.

2.3.5 Warna (*Color*)

Warna merupakan unsur seni rupa yang sangat penting di dalam ilustrasi, karena warna ilustrasi dapat jadi lebih hidup dan menarik. Warna sendiri sangat ditentukan dengan pancaran cahaya, menurut Sanyoto (2005: 9) mendefinisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Sedangkan menurut Nugraha (2008: 34) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Fungsi warna dalam ilustrasi buku cerita anak sangat penting, menurut Prawira (2002: 32-34) warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Di mana anak akan lebih tertarik dengan sesuatu yang berwarna. Dan warna itu sendiri dapat memainkan *mood* sang anak dan merangsang otak anak untuk dapat berimajinasi lebih luas.

2.3.6 Gelap Terang (*Value*)

Setiap bentuk objek baru dapat dilihat jika terdapat cahaya, cahaya adalah sesuatu yang berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sifat jatuhnya Sunaryo (1993: 14). Sedangkan menurut Purnomo (2004: 31) bahwa *value* merupakan suatu tahapan tentang gelap terangnya warna. Ada tingkatan dari terang ke gelap, mulai dari warna putih hingga ke warna hitam.

Unsur gelap terang juga dapat disebut *value* dan ada juga yang menyebut unsur rupa cahaya. Dalam hubungannya dengan unsur rupa, gelap terang telah

terkait pada dimensi *value*. Banyaknya tingkatan dari yang paling terang (putih) kepada yang paling gelap (hitam) sesungguhnya amat relatif bahkan mungkin tak terhitung. Hal itu bergantung pada intensitas cahaya dan warna.

Unsur seni rupa gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan, antara lain untuk menciptakan kontras, memberikan kesan *background* dan *foreground*, mengilusikan kedalaman ruang, dan menciptakan tekstur.

2.3.7 Teksture (*Texture*)

Menurut Sanyoto (2004: 50) Tekstur merupakan kualitas permukaan, dalam seni rupa tekstur di kategorikan menjadi dua, yaitu tekstur *tactile* dan tekstur visual. Tekstur *tactile* adalah nyata, kita dapat merasakan permukaannya dengan jari. Sedangkan tekstur visual adalah ilusi, tekstur tersebut memberikan impresi yang sederhana dari tekstur yang nyata. Tekstur *tactile* dapat diciptakan dengan berbagai cara, contohnya dapat dilakukan dengan *embossing* (sebuah permukaan yang muncul). Sedangkan tekstur visual dapat diciptakan menggunakan garis, kontras nilai dan warna.

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus, keras atau lunak, kasar atau licin Sidik dan Prayitno (1979: 26). Skala, jarak pandang, dan unsur gelap terang adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi persepsi terhadap tekstur dan permukaan yang ditunjukkannya.

Fungsi tekstur adalah memberikan kesan pada persepsi manusia melalui pengelihatian visual, seperti misalnya pada suatu bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna yang gelap terlihat sebagai bayangan warna yang terang sehingga timbul kesan seolah-olah bidang tersebut tidak rata.

2.3.8 Ruang (*Space*)

Setiap bentuk pasti menempati ruang oleh karena itu ruang merupakan unsur rupa yang mesti ada, karena ruang merupakan bentuk-bentuk berada. Dengan kata lain bahwa setiap bentuk pasti menempati ruang. Dikarenakan bentuk dapat dua dimensi, tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi/ dwimatra dan tiga dimensi/ trimatra Sanyoto (2005 : 97).

1. Ruang dwimatra

Ruang dwimatra adalah merupakan ruang papir atau datar. Ruang ini banyak dimanfaatkan oleh para desainer atau perancang untuk menempatkan bentuk raut yang sifatnya cukup datar atau terlihat datar saja, seperti gambar-gambar proyeksi dengan potongan-potongan dan pandangan-pandangan tertentu, bentuk tulisan, bentuk-bentuk kode, rancangan tekstil, dan gambar-gambar dekoratif Sanyoto (2005 :97).

2. Ruang Trimatra

Ruang trimatra merupakan jenis ruang yang benar-benar diartikan sebagai ruangan yang berongga atau yang sempurna, yang memiliki tiga dimensi penuh, panjang, lebar, dalam atau tebal. Semua bentuk yang ada di alam termasuk karya seni yang bersifat tiga dimensi seperti berbagai bentuk bangunan atau arsitektur, taman, patung, interior, kerajinan, hasil-hasil, industri, yang dapat dijamah atau diraba adalah menempati ruang trimatra Sanyoto (2005: 98).

3. Ruang Maya

Ruang maya adalah ruang tiga dimensi semu, adalah ruang datar dua dimensi namun bentuk raut yang menempati ruang tersebut direka sedemikian rupa

sehingga mengecoh si penglihat secara imajinasi terlihat adanya ruang tiga dimensi, seperti misalnya gambar pemandangan, Sanyoto (2005: 99).

2.4 Prinsip-Prinsip Dan Komposisi Seni Rupa Dalam Karya Ilustrasi

Di dalam pembuatan karya ilustrasi buku cerita perlu diperhatikan prinsip-prinsip dalam penyusunannya agar karya ilustrasi buku cerita dapat dilihat menarik dan memberikan efek psikologis kepada apresiator atau penikmat.

2.4.1 Prinsip Gambar Ilustrasi

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah karya ilustrasi, antara lain disesuaikan dengan tulisan dan maksud, mudah dimengerti dan menarik, disesuaikan dengan sasaran pembaca (anak-anak, remaja, dewasa) (Pakbardikujos, 2011). Berikut penjelasannya:

1. Kesesuaian dengan tulisan dan maksud (tema)

Dalam proyek studi ini, penulis membuat ilustrasi gambar dengan tema dunia fantasi. Adegan, tokoh, latar belakang, serta alur cerita yang terjadi dalam gambar disesuaikan dengan teks yang sudah tersedia, kemudian disempurnakan dengan berbagai sumber yang relevan, seperti dari buku cerita anak yang sudah ada maupun dari internet atau film. Penulis hanya memberikan sentuhan khas penulis untuk meramaikan cerita dan gambar tanpa menghilangkan inti cerita aslinya.

2. Mudah dimengerti dan menarik

Dalam pembuatan ilustrasi gambar ini penulis membuat gambar yang sederhana mulai dari tokoh utama, tokoh pembantu, dan *background*-nya. Setiap halamannya tokoh utama dibuat menjadi *point interest* dalam cerita ini agar pembaca terfokus dan paham dari setiap adegan cerita yang ditampilkan. Ekspresi

dari tokoh utama dibuat berlebihan agar terlihat lucu dan menarik. Pada saat cerita puncaknya penulis membuat *background*-nya lebih berwarna sesuai dengan cerita fantasi yang ingin ditampilkan agar pembaca dapat berimajinasi masuk kedalam cerita.

3. Disesuaikan dengan sasaran pembaca (anak-anak, remaja, dewasa)

Karya ilustrasi gambar yang penulis buat ditujukan untuk anak-anak dari umur empat hingga sepuluh tahun. Oleh karena itu, gambar dibuat sopan dan tidak mengandung pornografi dan SARA (Suku, Agama, Ras, Antar golongan). Gambar dibuat kartun dengan warna-warna yang cerah agar lebih ramah dan menarik untuk anak-anak.

2.4.2 Komposisi

Menurut Sony (2004 : 54) dalam penyusunan elemen-elemen rupa menjadi bentuk karya seni dibutuhkan pengaturan atau disebut juga komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa prinsip-prinsip dasar seni rupa yang digunakan untuk menyusun komposisi, yaitu:

1. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas pada suatu komposisi dalam karya seni Susanto (2011 : 46). Sedangkan Sunaryo dalam Budiawan (2010:27) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan “bobot” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Macam-macam bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringan serta letak bagian perbagian : (1) keseimbangan setangkup (*symmetrical balance*), diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan

atau kemiripan wujud, ukuran dan 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 yang berat.

Dalam hal ini, penulis lebih cenderung menggunakan keseimbangan asimetri dan radial dalam pembuatan ilustrasi buku cerita untuk anak-anak.

2. Irama (*Rhythm*)

Menurut Sunaryo (1993: 23) irama merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan unsur-unsur rupa sehingga dapat membangkitkan kesatuan rasa gerak. Yang dimaksud irama dalam gambar adalah adanya perubahan-perubahan teratur dalam komposisi. Misalnya perubahan-perubahan jarak dan letak benda, perubahan-perubahan posisi garis, perubahan-perubahan arah garis dan sebagainya.

Irama dapat diperoleh dengan beberapa cara, yakni irama *repetitif*, irama *alternatif*, irama *progresif*, dan irama *flowing*. Irama *repetitif* adalah irama yang terjadi apabila suatu unsur visual baik warna, bidang, garis dan lainnya yang digunakan secara berulang-ulang. Irama *progesif* adalah irama yang disusun secara berulang menunjukkan ke arah tingkat gradual. Sedangkan irama *flowing* adalah penyusunan unsur visual yang disusun secara berurutan sehingga membentuk gelombang.

3. Aksentuasi Atau Tekanan (*Emphasis*)

Aksentuasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas dan bagian

lainnya dalam suatu keseluruhan. Adanya peran yang menonjol atas suatu bagian, maka hal itu akan menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan aksentuasi (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan.

Menurut Dharsono (2004 : 63), aksentuasi dapat tercapai melalui perulangan atau pola, aksentuasi juga dapat dicapai melalui ukuran, dan aksentuasi dapat dicapai melalui kontras.

Untuk menampilkan aksentuasi, penulis menampilkan tokoh utama sebagai pusat perhatian dengan warna yang cenderung pekat dengan intensitas dan *value* yang tinggi dibandingkan *background*-nya.

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya Sunaryo (2002:31). Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, keruwetan, atau cerai-berai tak terkoordinasi. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip yang lain seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dominasi, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu.

Penerapan prinsip-prinsip kesatuan dalam proyek studi ini yakni dengan mengaplikasikan dan mempertimbangkan prinsip-prinsip keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan.

5. Keserasian atau Harmoni (*harmony*)

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok

satu dengan yang lain, serta terdapat perpaduan yang tidak saling bertentangan Sunaryo (2002:32).

Sedangkan menurut Dharsono (2004 : 54) harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian.

Keserasian pada karya ditampilkan dengan mempertimbangkan keselarasan antar subyek-subyek gambar sehingga cocok satu dengan yang lain. Kemudian keselarasan unsur-unsur garis, yaitu dengan penggunaan garis-garis lengkung dan elastis pada subyek-subyek gambar sehingga terlihat selaras dan tidak kaku.

BAB 6

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pembuatan ilustrasi buku cerita “Billy dan Dunia Permen” ini, penulis memadukan teknik manual dengan teknologi digital. Teknik manual digunakan untuk membuat keseluruhan gambar ilustrasi, sedangkan teknologi digital digunakan dalam proses perealisasi ke dalam desain buku. Seperti proses pemberian teks cerita, *layout*, *setting* warna, sampai proses cetak. Sehingga karya yang dihasilkan lebih menarik dan cepat tanpa menghilangkan kekhasan goresan penulis.

Karya ilustrasi buku cerita “Billy dan Dunia Permen” yang penulis buat, dapat dinikmati dalam dua versi. Karya pertama merupakan karya asli manual tanpa teks dengan ukuran sebenarnya yaitu 29,7 x 21 cm dengan menggunakan cat air dan poster di atas kertas sebagai medianya. Sedangkan karya yang kedua merupakan karya ilustrasi buku cerita, ukuran untuk hasil akhir 24 x 17,5 cm yang dilengkapi dengan teks cerita. Penulisan teks dilakukan setelah *setting* warna di *Photoshop CS6* sesudah karya di-*scan* terlebih dahulu. Penulisan teks menggunakan *Adobe Photoshop CS6*. Teks tampil dengan huruf bertipe *fancy* dan *san serif*. Huruf tipe *fancy* digunakan pada sampul depan yaitu untuk penulisan judul, nama penulis dan ilustrator *font* yaitu *Love Story Rough* dan *BunBun Demo*. Sedangkan untuk teks ceritanya tipe *san serif* yaitu *Sasoon Infant*. Penempatan teks pada karya diletakan fleksibel, disesuaikan dengan gambar ilustrasi agar terlihat seimbang. Setelah diberi teks, karya selanjutnya di cetak

menggunakan kertas *Ivory* dengan ketebalan 130gsm pada bagian sampul depan dan belakang, untuk isi bukunya menggunakan kertas *HVS* dengan ketebalan 100gsm, dan terakhir dijilid dalam bentuk buku.

5.2 Saran

Bagi penulis, perancangan ilustrasi buku cerita ini memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan penulis dalam membuat ilustrasi buku cerita adalah pertama dalam pencarian ekspresi/pengungkapan ide ke dalam ilustrasi gambar yang membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan karya ilustrasi gambar tersebut. Kedua pada tata letak penempatan teks judul maupun cerita pada ilustrasi gambar yang kurang terencana sehingga menguras waktu yang banyak untuk men-*setting* teks pada ilustrasi gambar agar teks dapat terbaca dengan baik dan jelas serta enak dilihat dengan ilustrasi gambarnya. Berdasarkan kekurangan tersebut, untuk meningkatkan kemampuan teknis penulis di kemudian hari penulis mencari referensi buku cerita yang sudah banyak beredar di toko buku atau internet untuk dipelajari lebih dalam lagi.

Kelebihan dalam perancangan buku cerita ini pertama adalah dalam pembuatan gambar dan pewarnaan yang memiliki kekhasannya tersendiri. Kedua pada kesesuaian ilustrasi gambar dengan ceritanya. Kelebihan dan kekurangan dalam pembuatan ilustrasi gambar buku cerita ini dapat digunakan untuk pengalaman penulis dalam merancang ilustrasi gambar buku cerita pada kesempatan yang lain. Penulis berharap karya ilustrasi gambar buku cerita yang penulis buat dapat bermanfaat bagi orang lain dan dapat digunakan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, Atro. 2016. *Perancangan buku coffee table book “jajanan Pasar Gede Solo*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Seni Rupa dan Desain. UNS. Surakarta.
- Arifin dan Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Budiawan, Agus N.S.2010. *Legenda Sunan Kudus dalam Karya Ilustrasi*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. UNNES. Semarang.
- Farid. 2014. *Mendidik dan Menyampaikan Pesan ke Anak Lewat Dongeng*. <http://liputanislam.com/keluarga/mendidik-dan-menyampaikan-pesan-ke-anak-lewat-dongeng/> (diunduh tanggal 15 Maret 2018).
- Grolier Incorporated. 1990. *The Encyclopedia Americana*. Grolier, New York. <http://teorionline.wordpress.com/service/metode-pengumpulan-data/> (diunduh tanggal 23 Januari 2018).
- Haryanto, E. 2014. Decoding Karya Poster Tugas Akhir 2000-2012 Mahasiswa Seni Rupa Unnes: Sebuah Identifikasi Kode dan Jalinan Kode. *Imajinasi Jurnal Seni*, Vol. 8, No. 2.
- Istianto, Joshua A., Margana., dan Anang Tri W. 2015. *Perancangan Buku cerita Bergambar Yang Menunjukkan Moral Dari Kehidupan Liu Bei*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Seni dan Desain. Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Kendall, D.G. (1984). *Shape Manifolds, Procrustean Metrics, and Complex Projective Spaces*. *Bulletin of the London Mathematical Society*. 16 (2): 81–121.
- Kochhar, 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: Grasindo.
- Kusmiati, Artini K. dkk. 1999. *Teori Dasar Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.

- Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Maksum, Azis. 2010. *Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi melalui Stimulasi Dongeng pada Siswa Kelas V SD Negeri Sumurpaung 2 Kota Tegal*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.
- Manarul, Ahmad. 2019. *Unsur-Unsur Seni Rupa dan Contoh Gambarnya*. <https://www.yuksinau.id/unsur-unsur-seni-rupa/> (diunduh tanggal 18 Juli 2019).
- Marzuki. 2012. *Melalui Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa*. <http://gurubelajarnulis.blogspot.com/2012/09/melalui-penggunaan-media-buku-cerita.html> (diunduh tanggal 12 Maret 2018).
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Nurgiayantoro, B. 2005. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pakbardikujos. 2009. *Seni Rupa Kelas dan Sekolahku*. <http://pakbardikujos.blogspot.com/> - Tembolok - Mirip (diunduh pada tanggal 20 Juli 2019).
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktur jendral Pendidikan Tinggi. Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta : Fakultas Bahasa dan Seni.UNY.
- Putra, Antonius, N., dan Rahmatsyam Lakoro. 2012. Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong. *Jurnal Teknik POMITS*, Vol. 1, No. 1(2012).

- Rothlein, Liz dan Anita Meyer Meinbach. 1991. *The Literature Connection*. USA: Scot, Foresman an Company Glenview, illinois London.
- Sidik, Fajar., dan Aming Prayitno. 1979. *Desain Elementer*. Yogyakarta: STSRI. ASRI Yogyakarta.
- Salam, Sofyan. 1993. *Apakah Ilustrasi Itu*. Buku Teks. FBS IKIP Ujung Pandang.
- Serupa.id. 2018. *Unsur Unsur Seni Rupa & Desain*. <https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain/> (diunduh tanggal 2 Agustus 2019).
- Sunaryo, Aryo. 1993. *Desain Dasar I*. Hand Out. Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. UNNES. Semarang.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana I*. Hand Out. Tidak diterbitkan. Fakultas Bahasa dan Seni. UNNES. Semarang.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (edisi ke-2)*. Yogyakarta: Jalsutra.
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*. Humaniora. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.
- Sony, Kartika. D. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis*. Yogyakarta : ANDI.
- Syakir. 2006. *Seni Ilustrasi*. Hand Out. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES.
- Widodo. dkk. 1987. *Seni Rupa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Wikipedia. 2016. *Bentuk*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Bentuk> (diunduh tanggal 20 Maret 2018)