

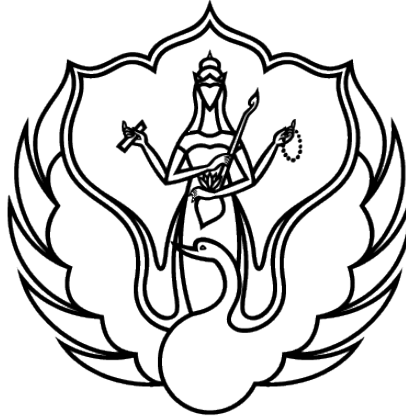
**TUGAS AKHIR PERANCANGAN
BUKU ILUSTRASI PANDUAN
UNTUK ILUSTRATOR BUKU CERITA ANAK**



**PERANCANGAN
Gufront Vedian Rizky Setiady
NIM 1212237024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019**

**TUGAS AKHIR PERANCANGAN
BUKU ILUSTRASI PANDUAN
UNTUK ILUSTRATOR BUKU CERITA ANAK**



KARYA DESAIN

Oleh:

Gufront Vedian Rizky Setiady

NIM 121223704

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual**

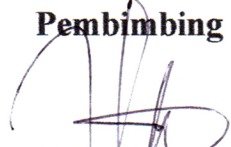
2019

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

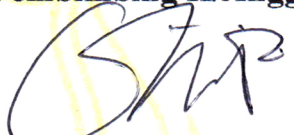
PROPOSAL PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN UNTUK ILUSTRATOR BUKU CERITA ANAK

Diajukan oleh Gufront Vedian, NIM 1212237024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19-Juni-2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

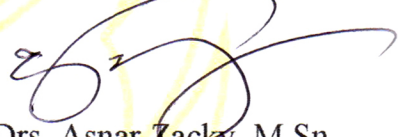
Pembimbing I/Anggota


FX. Widyatmoko, M.Sn.
NIP 19750710 200501 1 001

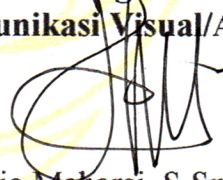
Pembimbing II/Anggota


Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.
NIP 19810412 200604 1 004

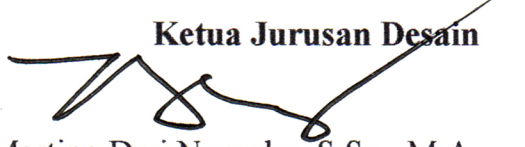
Cognate/Anggota


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.
NIP. 19570807 198503 1 003


**Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota**

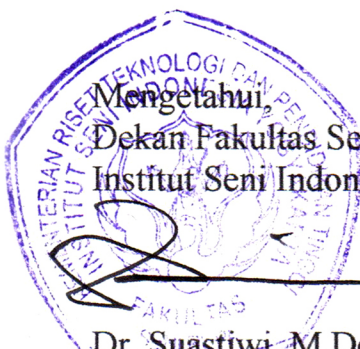

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP: 19770315 200212 1002


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP: 19590802 198803 2 002



“...Teruslah berjuang demi tercapainya kehidupan yang baik, indah dan bermoral bagi generasi mendatang”



-Gufront Vedian R S

Teruntuk
“Anak anak sebagai penerus generasi bangsa”

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Gufront Vedian Rizky Setiady

NIM : 1212237024

TTL : Jakarta, 06 Juni 1992

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:
“PROPOSAL PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN UNTUK
ILUSTRATOR BUKU CERITA ANAK”

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Juni 2019

Gufront Vedian Rizky S
NIM. 1212237024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan kasihnya yang diberikan kepada penulis sampai hari ini, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Ilustrator Buku Cerita Anak sebagai upaya pemberian pengetahuan seputar ilustrator buku cerita anak.

Karya tugas akhir ini disusun sebagai bukti dari proses belajar yang telah ditempuh penulis di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2012 dan juga sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dari program studi tersebut.

Karya tugas akhir ini merupakan usaha sungguh-sungguh penulis dalam merancang buku Ilustrasi Panduan Ilustrator Buku Cerita Anak sebagai upaya penulis untuk membantu ilustrator untuk mendalami profesinya dalam buku cerita anak bergambar. Penelitian ini pada awalnya dilakukan atas dasar kepedulian penulis kepada anak terhadap perkembangan moralnya pada masa-masa awal usianya. Maka dari itu penulis berharap kepada ilustrator buku cerita anak agar dapat memberikan ilustrasi semenarik mungkin supaya dapat menarik pembaca terutama anak dan pembeli buku tersebut yaitu orangtua anak mereka. Tidak hanya itu saja, penulis juga peduli terhadap profesi ilustrator di Indonesia dengan memberikan pengetahuan seputar profesi ilustrator, agar profesi ilustrator dapat menjadi profesi yang menjanjikan.

Dengan ini penulis berharap karya tugas akhir ini dapat memberi sumbangan pengetahuan dan bermanfaat dan bagi siapapun yang menekuni bidang desain komunikasi visual.

Yogyakarta, 19 Juni 2019

Gufrent Vedian Rizky S
NIM. 1212237024

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan sehingga tugas akhir baik penulisan maupun penciptaan karya ini dapat terselesaikan. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada:

1. Allah SWT.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Suastiwi, M.Des. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. sebagai ketua jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. sebagai Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. sebagai sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala bantuan yang diberikan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku *cognate* atas segala sarannya dan inspirasinya sehingga Tugas Akhir ini dapat menjadi karya yang lebih baik lagi.
8. FX. Widyatmoko, M.Sn. selaku pembimbing I atas segala bantuan, pengertian, saran, dan inspirasi serta motivasi yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
9. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II atas segala bantuan, pengertian, saran, dan inspirasi dan motivasi yang diberikan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
10. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. Selaku Dosen Wali yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan selama penulis menjadi mahasiswa di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh dosen di program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

12. Seluruh staf karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Kedua orang tuaku, Sarwadi dan Komala sari atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang tidak pernah terputus.
14. Kakakku Ventico Rudolfo dan adikku Ragiel Yusuf yang selalu memberikan support.
15. Aurora Santika, Aria Dwipa selaku bimbingan dalam penulisan.
16. Pandu Agung Prabowo yang selalu mendukung ketika dalam masa sulit selama mengerjakan Tugas Akhir.
17. Segenap dosen dan staf pengajar di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah berdedikasi dan memberikan bekal ilmu serta pengalamannya.
18. Saudaraku di Jogja dan Belitung atas doa-doanya untuk kemudahan dalam perancangan ini.
19. Segenap Sahabat “The last Samurai” Afifur Rahman, Renata Ninggar, Fata Hudin, Habib, Itong Humayra, Okay oka, yang senantiasa telah berjuang bersama-sama.
20. Segenap Sahabat “Wakucers” Hilman Makhiluf, Ernest Luther, Diora Blesso, Bambang Erlangga, Gilang Pultn, Melati Bunga, Diyanpe, Nurul Laila yang telah mendukung dan banyak memberikan saran dalam proses perancangan ini.
21. Kepada “Room to Read” dan PT. Kanisius yang sudah membimbing untuk menjadi Ilustrator buku cerita anak.
22. Segenap responden yang telah berpartisipasi dalam mengisi kuesioner.
23. Segenap semua sahabat yang telah memberikan doa.
24. Keluarga Besar Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 19 Juni 2019

Gufront Vedian Rizky S
NIM. 1212237024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gufront Vedian Rizky Setiady

NIM : 1212237024

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Ilustrator Buku Cerita Anak”

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dan semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atau pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Juli 2019

Gufront Vedian Rizky S
NIM. 1210027124

Perancangan Buku Ilustrasi
“Panduan untuk Ilustrator Buku Cerita Anak”
Oleh: Gufrent Vedian Rizky Setiady

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan seputar profesi ilustrator buku cerita anak, yang ditujukan kepada ilustrator buku. Ilustrasi sebagai metode penyampaian pesan merupakan cara yang efektif karena meyajikan bentuk dan visualisasi deskripsi. Pergerakan penerbitan buku cerita anak semakin marak dan berkembang, ditandai dengan semakin beragamnya jenis buku cerita anak yang beredar di masyarakat karena kebutuhan mereka perihal pendidikan anak usia dini. Kebutuhan akan pengetahuan seputar profesi ilustrator buku cerita anak menjadi penting untuk diketahui oleh para pemula maupun profesional.

Melalui buku panduan ilustrator buku cerita anak bergambar ini diharapkan para ilustrator dapat lebih mendalami hal-hal terkait profesi ilustrator dan cara merancang buku cerita anak bergambar yang mampu memahami daya psikologis anak. Harapannya yaitu meningkatkan kecintaan kita bersama terhadap buku terutama buku cerita anak, dan pemenuh kebutuhan tumbuh kembangnya anak melalui buku cerita anak bergambar yang bermutu. Hasil rancangan ini menunjukkan bahwa profesi ilustrator buku cerita anak juga berperan penting dalam memberikan pendidikan anak usia dini secara menarik. Sehingga dengan berprofesi sebagai ilustrator buku cerita anak, mereka juga dapat memenuhi kehidupannya yang layak.

Kata Kunci : Buku Panduan, Ilustrator, Buku Cerita Anak, Indonesia, Buku Ilustrasi

Designing Illustration Book
“Illustrator Guidelines for Children's Story Books”
By: Gufront Vedian Rizky Setiady.

ABSTRACT

This design is to provide knowledge about the profession of children's storybook ilustrators, which is addressed to the book ilustrators. Illustration as a method of delivering messages is an effective way because it presents the form and visualization of the description. The movement of the publication of children's story books is increasingly widespread and growing, marked by various types of children's story books circulated in the community because of their needs regarding early childhood education. The need for knowledge about the profession of ilustrators for professional children's storybooks is important to be known by beginners and professional.

*Through this *Illustrator Guidelines for Children's Story Books*, ilustrators are expected to be able to explore more things related to the ilustrator profession and how to design children's storybooks. The hope is to increase our love of books, especially children's story books, and to fulfill the needs of the growth and development of children through a good quality children's story books.. The results of this design show that the profession of children's storybook ilustrators also play an important role in providing an attractive early childhood education. So by working as an ilustrator of children's storybooks, it can also fulfill a decent life.*

Keywords: Guide book, Ilustrator, Children Story Book, Indonesia, Illustration Book

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iv
Pernyataan Keaslian Karya	v
Kata Pengantar	vi
Ucapan Terimakasih	viii
Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	ix
Abstrak	x
Daftar isi	xxi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Skema	xv
Daftar Gambar	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	2
D. Batasan Masalah	3
E. Manfaat Perancangan	3
F. Metode Perancangan	4
G. Metode analisis data	4
H. Skematik Perancangan	5

BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori	6
1. Tinjauan tentang anak	6
a. Pengertian anak usia dini	6
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak	7
c. Penjelasan tentang perlindungan anak	8
2. Profesi ilustrator buku cerita anak	9
a. Kopetensi Ilustrator	9

b.	Kopetensi pengetahuan dasar ilustrator	9
c.	Kode etik ilustrator	14
3.	Tinjauan tentang buku.....	14
a.	Blok buku	15
b.	Bagian dalam halaman	16
4.	Tinjauan buku panduan.....	17
5.	Tinjauan tentang buku cerita anak bergambar	17
a.	Penjelasan buku cerita anak interaktif dan non interaktif	19
b.	Penggolongan kategori buku cerita anak	19
6.	Tinjauan Ilustrasi	23
a.	Fungsi Ilustrasi secara luas	23
b.	Fungsi ilustrasi buku cerita anak.....	24
c.	Tinjauan teknik ilustrasi buku cerita anak	24
7.	Cara ilustrator buku cerita anak dalam mengkomunikasikan ide.....	27
a.	Menggambar subyek secara gambalng	27
b.	Mempersonifikasikan.....	28
c.	Mendramatisasikan	29
d.	Penggunaan simbol/idom.....	29
e.	Mengarahkan perhatian.....	30
f.	Menyusun dan menempelkan citraan.....	31
g.	Menggayakan bentuk	31
h.	Me”rekacipta”	32
i.	Mengintegrasikan teks	32
j.	Menampilkan isyarat tubuh dan mimik	33
k.	Menampilkan citraan surealistik	34
8.	Tinjauan tentang persepsi visual	34
9.	Tipografi	36
a.	Pengertian Tipografi.....	36
10.	Layout	38
11.	Titik.....	39
12.	Garis	39
a.	Garis horizontal.....	39

b. Garis vertikal.....	40
c. Garis diagonal	40
d. Garis zig-zag	40
e. Garis lengkung	41
f. Garis lengkung S	41
13. Bidang	41
14. Bentuk	42
15. Warna	42
a. Warna <i>additive</i>	42
b. Warna <i>subtractive</i>	42
16. Psikologis warna	43
17. Teknik gaya pewarnaan	49
a. <i>Style</i> datar	49
b. <i>Realistic style</i>	49
18. Tahap-tahap pembuatan ilustrasi	49
a. Penerjemahan naskah.....	49
b. Penokohan.....	50
c. Watak tokoh.....	50
d. <i>Storyboard</i>	51
e. Sketsa	55
f. Pewarnaan	55
19. Harapan bagi ilustrator.....	56
20. Harapan untuk penulis	57
21. Harapan kepada konsumen/pelanggan.....	57
B. Identifikasi 5W+1H	58
C. <i>Consumer Journey</i>	59

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan komunikasi.....	66
B. Strategi komunikasi	66
1. Bahasa visual	66
2. Bahasa verbal	67

C. Tujuan media	67
1. Target <i>audience</i>	67
a. Demografis.....	68
b. Geografis.....	69
c. Psikografis.....	69
d. Behavioristik	69
D. Strategi Media.....	69
1. Media Utama.....	70
a. Buku Ilustrasi	70
2. Media Pendukung	71
a. Poster.....	71
b. Kalender	71
E. Tujuan Perancangan.....	72
1. Tujuan Kreatif.....	72
2. Strategi Kreatif.....	73
F. Program Kreatif	74
1. Judul.....	74
2. Gaya Layout.....	74
3. Gaya Visual.....	75
4. Warna	75
5. Tipografi	75
6. Ilustrasi.....	76
7. Penerbitan	76
G. Susunan isi buku	76

BAB IV VISUALISASI

A. Penjaringan Ide	81
1. Referensi Buku.....	81
2. Referensi Visual.....	83
a. Ilustrator	83
b. Anak-anak	85
c. Gaya ilustrasi	87

3. Studi Visual Ilustrasi.....	90
a. Sketsa	90
b. Pewarnaan	98
4. Layout Buku Visual Keseluruhan	99
a. Sketsa Layout	99
b. Final Desain	105

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	172
B. Saran	172

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

A. Brosur Katalog Pameran.....	175
B. Poster Pameran	177
C. Dokumentasi Pameran	178
D. Behind The Scene	180

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Penjelasan halaman buku.....	17
Gambar 2.2: Buku cerita bergambar “Mengenal Hewan Liar”	21
Gambar 2.3: Buku cerita bergambar “Where the Wild Things Are”	22
Gambar 2.4: Karakter “Wolf (serigala)”	24
Gambar 2.5: Perbandingan antara gambar <i>bitmap</i> dengan <i>vector</i>	25
Gambar 2.6: Ilustrasi peri.....	26
Gambar 2.7: Foto dokumentasi proses menggambar dengan cat air	26
Gambar 2.8: Ilustrasi ikan paus.....	27
Gambar 2.9: Buku cerita anak “aunt mary’s Rose.....	28
Gambar 2.10: Buku cerita anak “Monty’s Magnificent Mane”	28
Gambar 2.11: Buku cerita anak “Monty’s Magnificent.....	29
Gambar 2.12: Buku cerita anak “The Elves and Soemaker?”	20
Gambar 2.13: Buku cerita anak “Ekor si Paus”	30
Gambar 2.14: Buku “A Guide to Wizard of the World”	31
Gambar 2.15: Buku cerita anak “Ai duqc an mat”	31
Gambar 2.16: Buku cerita “Dragonology”	32
Gambar 2.17: Buku cerita anak “Senggutru”	33
Gambar 2.18: Buku cerita anak “Senggutru”	33
Gambar 2.19: Buku cerita anak “Ekor si Paus”	34
Gambar 2.20: Contoh <i>story board</i> dalam buku cerita anak.....	52
Gambar 2.21: Buku cerita “Where the Wild Things Are”	53
Gambar 2.22: Buku cerita “Tim Rabbit and the Scissors”	53
Gambar 2.23: Buku cerita “My Unusual Friend”	54
Gambar 2.24: Buku cerita “Kue rangi”.....	54
Gambar 2.25: Buku cerita bergambar “Where the Wild Things Are”	55
Gambar 2.26: Ilustrasi buku cerita anak “senggutru.....	56
Gambar 2.27: Ilustrasi buku cerita anak “senggutru.....	57
Gambar 2.28: Skema tiga kata bertuah	58
Gambar 2.29: Diagram 1 Hasil <i>Consumer Journey</i>	62
Gambar 2.30: Diagram 2 Hasil <i>Consumer Journey</i>	62

Gambar 2.31: Diagram 3 Hasil <i>Consumer Journey</i>	63
Gambar 2.32: Diagram 4 Hasil <i>Consumer Journey</i>	63
Gambar 2.33: Diagram 5 Hasil <i>Consumer Journey</i>	64
Gambar 2.34: Diagram 6 Hasil <i>Consumer Journey</i>	64
Gambar 2.35: Diagram 7 Hasil <i>Consumer Journey</i>	65
Gambar 3.1: Hasil akhir buku panduan ilustrator buku cerita anak	70
Gambar 3.2: Poster Pameran.....	71
Gambar 3.3: Kalender buku panduan ilustrator buku cerita anak	72
Gambar 3.4: Ilustrasi buku <i>A Guide to Wizards of the World</i>	74
Gambar 3.5: <i>Minion pro Display Typeface</i>	76
Gambar 4.1: Buku cerita anak Aunt Mary’s Rose	81
Gambar 4.2: Buku “A Guide to Wizard of the World”	81
Gambar 4.3: Buku “Dragonology”	82
Gambar 4.4: Buku “Dragonology”	82
Gambar 4.5: Layout game “Doodle devil”	82
Gambar 4.6: foto ilustrator digital.....	83
Gambar 4.7: Foto Ilustrator.....	83
Gambar 4.8: Foto Ilustrator.....	83
Gambar 4.9: Foto Studio Ilustrator	84
Gambar 4.10: Foto Ilustrator.....	84
Gambar 4.11: Studio Ilustrator	85
Gambar 4.12: Anak bayi	85
Gambar 4.13: Anak anak	86
Gambar 4.14: Anak Bali	86
Gambar 4.15: karya ilustrasi: Leonardo Davinci	87
Gambar 4.16: karya ilustrasi: Leonardo Davinci	87
Gambar 4.17: karya ilustrasi: Leonardo Davinci	88
Gambar 4.18: karya ilustrasi: Leonardo Davinci	88
Gambar 4.19: Ilustrasi peri.....	89
Gambar 4.20: Ilustrasi Surrealis.....	89
Gambar 4.21: Ilustrasi anak anak.....	90
Gambar 4.22: Ilustrasi Anak anak.....	90

Gambar 4.23: Ilustrasi anak adat bali.....	91
Gambar 4.24: Ilustrasi wanita cerdas	91
Gambar 4.25: Ilustrasi keluarga bahagia.....	91
Gambar 4.26: Ilustrasi Keluarga	92
Gambar 4.27: ilustrasi anak-anak.....	92
Gambar 4.28: Ilustrasi Ilustrator	93
Gambar 4.29 Ilustrasi Ilustrator	93
Gambar 4.30 Ilustrasi peralatan gambar	93
Gambar 4.31: Ilustrasi Kapal	94
Gambar 4.32: Ilustrasi “promosi”	94
Gambar 4.33: Ilustrasi Hewan	95
Gambar 4.34 Ilustrasi fantasi	95
Gambar 4.35: Ilustrasi petualang	96
Gambar 4.36: Ilustrasi tanaman	95
Gambar 4.37: Ilustrasi Fantasy karya kolaborasi gufront dan aurora	97
Gambar 4.38: Ilustrasi Fantasy karya kolaborasi gufront dan aurora	97
Gambar 4.39: Ilustrasi Pewarnaan Cat air	98
Gambar 4.40: Sketsa Layout	104
Gambar 4.41: <i>Final Design</i>	171

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Buku merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk kita. buku adalah benda yang wajib dimiliki apabila mereka ingin mengenal lebih luas terhadap pengetahuan yang sudah pernah dialami, dipelajari, diteliti, dicatat serta di kembangkan oleh orang-orang terdahulu kita. Dari jaman ke jaman, buku dalam perkembangannya hadir ke berbagai bentuk seperti majalah, novel, komik, buku pelajaran dan yang tidak kalah pentingnya adalah buku cerita anak.

Buku cerita anak menjadi salah satu media yang berfokus pada perkembangan moral individu anak karena pada masa kanak-kanak (dari usia balita hingga 10 tahun) terjadi penyerapan informasi yang sangat pesat hingga membentuk dasar-dasar berpikir seorang anak sampai menjadi dewasa. Masa pembelajaran dasar ini tidak akan terulang dua kali, sehingga orang tua dan pihak-pihak yang bertanggung jawab atas pendidikan anak perlu menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menstimulasi perkembangan daya pikir anak sekaligus menanamkan nilai-nilai budi pekerti pada anak. Di sini lah buku cerita anak memainkan peran yang sangat penting. Buku cerita anak, dengan ilustrasi yang “tepat” dapat menjadi daya tarik yang sangat baik bagi anak-anak maupun orang tua mereka.

Buku cerita anak bergambar sangatlah banyak dan beragam jenisnya di toko buku, akan tetapi beberapa jenis ilustrasi yang dihadirkan kurang sesuai untuk menggambarkan cerita tersebut. Sangatlah disayangkan dan dikhawatirkan pesan yang disampaikan oleh penulis, tidak dapat tergambarkan dengan baik, sehingga kurang mampu menghadapi persaingan dengan buku-buku cerita anak lainnya.

Di sinilah pentingnya sebuah pemahaman tentang tahapan pembuatan ilustrasi yang sesuai, menarik dan mampu memahami daya psikologis anak untuk para ilustrator yang terlibat di dalamnya. Tidak hanya sampai di situ, pengetahuan tentang profesinya di bidang ilustrator buku cerita anak menjadi wajib untuk diketahui oleh ilustrator ketika memulai kariernya agar terhindar

dari kesalah pahaman. Dalam memberikan pengetahuan terkait mengilustrasikan buku cerita anak dengan tahapan yang sesuai diharapkan dapat mempersingkat waktu pengerjaan, mematangkan segala hal yang digambarkan cerita tersebut sehingga dapat memudahkan target audience dalam memahami isi ceritanya. Ilustrasi yang sesuai untuk buku cerita anak haruslah komunikatif, mudah dimengerti, mengandung informasi tentang pesan yang akan disampaikan, pemilihan ilustrasi disesuaikan dan harus mempertimbangkan daya psikologis anak. Tahapan tersebut meliputi proses pemahaman isi cerita, menggolongkan kategori buku bacaan anak, menggambar tokoh dan dunianya, membagi teks, *storyboard* kasar, *storyboard* detil, sketsa penuh, *outline*, pewarnaan, sampul.

Maka dari itu penulis ingin membahas tentang hal-hal yang perlu diketahui ilustrator, penulis maupun penerbit dalam mendesign/menggambar buku cerita anak dengan mempertimbangkan daya psikologis anak, tuntunan, agama dan tradisi masyarakat sehingga dapat di terima oleh semua kalangan. Melalui media buku ilustrasi yang membahas tentang panduan ilustrator buku cerita anak diharapkan para pelaku di bidangnya dapat tertarik untuk membacanya serta dapat mempermudah dalam penggambaran informasi yang terkandung di dalamnya.

B. Rumusan masalah

Bagaimana merancang buku panduan untuk ilustrator buku cerita anak bergambar yang tepat, sehingga dapat memahami pengetahuan seputar daya psikologis anak, profesi ilustrator maupun tahapan pembuatan ilustrasi?

C. Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi panduan untuk ilustrator buku cerita anak bergambar yang mampu memberikan pengetahuan serta informasi tentang pengetahuan mendasar bagi para ilustrator sehingga dapat diterima oleh semua pihak terkait buku cerita anak bergambar.

D. Batasan Masalah

Perancangan ini hanya sebatas memberikan pengetahuan mendasar seputar profesi ilustrator buku cerita anak serta tahapan dalam menggambar buku cerita anak dengan menerapkan pengetahuan tentang daya psikologi anak. Melalui media buku ilustrasi dengan *target audience* para ilustrator pemula.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Sebagai ilmu pengetahuan yang dapat menambah wawasan mahasiswa seputar profesi ilustrator dan cara mendesain buku cerita anak bergambar.
- b. Memberikan inspirasi agar mampu berinovasi dalam mendesain sebuah buku cerita anak bergambar.

2. Manfaat bagi Institusi

- a. Sebagai sumber ilmu pengetahuan yang dapat menambah wawasan seputar profesi ilustrator dan cara mendesain buku cerita anak yang kreatif, edukatif serta menarik.
- b. Sebagai pelopor untuk perancangan-perancangan lain agar penelitian ini terus mengalami penyempurnaan.

3. Manfaat bagi Masyarakat

- a. Ilmu pengetahuan tentang mendesign buku cerita anak bergambar.
- b. Ilmu pengetahuan seputar profesi ilustrator buku cerita anak.
- c. Buku cerita anak bergambar yang digambar oleh masyarakat dapat di terima kembali oleh masyarakat tanpa adanya miskomunikasi.
- d. Ilustrasi dalam buku pembuatan buku cerita anak bergambar menjadi referensi bagi pembuatan buku cerita anak bergambar.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi langsung ke lapangan dengan cara melakukan survey dan wawancara kepada narasumber yang memahami tentang profesi ilustrator buku cerita anak dan tahapan mendesain buku cerita anak bergambar yang sesuai dengan daya imajinasi anak maupun psikologis anak.

b. Studi pustaka

Mencari data dengan cara mempelajari dan membaca literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian. Studi literatur ini juga berperan dalam perancangan buku tentang profesi ilustrator buku cerita anak dan tahapan mendesain buku cerita anak bergambar yang sesuai dengan daya imajinasi anak maupun psikologis anak

c. Internet

Pencarian data melalui internet, data yang dicari adalah data yang berhubungan dengan gaya visual sebuah desain buku cara pembuatan buku cerita anak bergambar. Sehingga memudahkan dalam perancangan.

G. Metode analisis data

Dalam perancangan buku ilustrasi panduan untuk ilustrator buku cerita anak bergambar semua aspek harus menunjang satu sama lainnya. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W 1 H (*What*: buku ilustrasi, *Where*: Indonesia, *Who*: ilustrator buku cerita anak, *When*: tahun 2019, *Why*: untuk menyampaikan dan memberikan informasi tentang profesi ilustrator buku cerita anak.

H. Skematik perancangan

Setelah semua proses analisis data memperoleh hasil, maka tahap yang dilakukan selanjutnya selama proses perancangan antara lain:

1. Pencarian data baik melalui internet, buku yang berhubungan dengan perancangan buku cerita anak bergambar.
2. Eksperimen format gaya visual dan pendukungnya yang terdiri dari desain grafis, ilustrasi, tipografi, serta pemilihan warna.
3. Penyiapan materi yang terdiri dari pengolahan data yang diperoleh baik data verbal maupun visual untuk kemudian dibuat konsep storyboard, karakter desain dan layout dari buku tersebut.
4. Pembuatan *dummy* yang merupakan acuan sebagai panduan dalam proses desain hingga produksi.
5. Setelah semua rancangan telah diwujudkan dalam media yang sudah ditetapkan sebelumnya, maka akan dimasukkan ke dalam rangkaian proses produksi dan pasca produksi.