

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Anak “Ellen Si Penyihir Cilik”

Yahya Dewanto¹⁾

dewanto.yahya@trisaktimultimedia.ac.id

Hanna Elhaq²⁾

hannaelhq@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti^{1) 2)}

ABSTRACT

Children's dependence on gadgets results in disturbances in the part of the brain that controls emotions, self-control, responsibility and other morals. This condition makes children's interest in reading books less. If the surrounding environment does not get used to guiding or motivating children by reading, then the children will be lazy to read and will be more interested in gadgets. The design of the comic book will use interactive so that children are more interested and more active in reading books. Methods of data collection is done by means of literature study, observation, and interviews. The result of this Illustration Book is a book designed with the concept of a window book (lift the flap) and pop-up book, cute illustrations, and bright colors to attract children's interest in reading by using digital techniques and using a pen tablet, the software used is Adobe Photoshop CS6. Because with this design, it is hoped that children can develop their creativity and imagination. This design will also convey a moral message so that children gain knowledge in the comics that are made”.

Keywords: *Children Book, Fairytale, Illustration, Picture Book, Child Growth*

ABSTRAK

Ketergantungan anak terhadap gawai mengakibatkan gangguan pada bagian otak yang mengontrol emosi, mengontrol diri, tanggung jawab dan moral lainnya. Kondisi ini menjadikan minat baca anak-anak terhadap buku pun berkurang. Jika lingkungan sekitar juga tidak membiasakan menuntun atau memotivasi anak-anak dengan membaca, maka anak-anak pun

akan malas membaca dan akan lebih tertarik dengan *gadget*. Perancangan buku cergam akan menggunakan interaktif agar anak-anak lebih tertarik dan lebih aktif dalam membaca buku. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara studi pustaka, observasi, dan wawancara. Hasil dari Buku Ilustrasi ini adalah berupa sebuah buku yang didesain dengan konsep buku berjendela (*lift the flap*) dan buku timbul (*Pop Up*), ilustrasi yang lucu, dan warna warna yang cerah untuk menarik minat baca pada anak, dengan menggunakan teknik digital dan memakai *pen tablet*, *software* yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CS6*. Karena dengan perancangan ini harapannya anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Perancangan ini juga akan menyampaikan pesan moral agar anak-anak mendapatkan ilmu di dalam cergam yang dibuat.

Kata Kunci: *Buku Anak, Dongeng, Ilustrasi, Cergam, Perkembangan Anak*

1. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini begitu cepat teknologi berkembang. Terkadang teknologi itu digunakan untuk menenangkan atau memberikan hiburan untuk anak-anaknya, padahal teknologi itu memiliki dampak buruk untuk anak-anak. Salah satu teknologi yang sering kita jumpai adalah gawai (*gadget*), Gawai memiliki radiasi yang cukup tinggi, yang bisa merusak saraf pada manusia, apalagi anak-anak yang keadaannya masih rentan. Banyak anak-anak yang sudah memakai kacamata dengan lensa tebal akibat sering menghabiskan waktu dengan gawainya, bahkan ada yang sampai mengalami gangguan mental.

Rasa kecanduan pada gawai juga akan memproduksi hormon *dopamine* berlebihan yaitu mengganggu fungsi PFC (*prefrontal cortex*), yaitu bagian otak yang mengontrol emosi, mengontrol diri, tanggung jawab dan moral lainnya. Sehingga saat dipisahkan dengan gawainya sikap dan moral anak-anak menjadi mudah bosan, gelisah, dan mudah marah. Belum lagi jika orang tua atau keluarganya tidak membimbing anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Karena beberapa faktor inilah minat baca anak-anak terhadap buku pun berkurang. Jika lingkungan sekitar juga tidak membiasakan menuntun atau memotivasi anak-anak dengan membaca, maka anak-anak pun akan malas membaca dan akan lebih tertarik dengan *gadget*.

Merujuk pada masalah inilah, yang semula memberikan hiburan anak lewat *gadget* dialihkan ke buku ilustrasi cerita

anak yang biasa disebut cerita bergambar (*cergam*). *Cergam* merupakan buku yang berisikan cerita dan ilustrasi agar mudah dicerna anak-anak. *Cergam* juga suka memberikan pesan, pendidikan, dan ajaran moral baik kepada anak-anak. Biasanya *cergam* berisikan dongeng fiksi ataupun cerita keseharian yang merujuk pada edukasi.

Perancangan buku ilustrasi cerita anak ini akan menuangkan banyak ilustrasi pada *cergam* ini, karena anak-anak lebih cepat belajar menggunakan gambar-gambar dan warna-warna. Karena dengan perancangan ini harapannya anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Perancangan ini juga akan menyampaikan pesan moral agar anak-anak mendapatkan ilmu di dalam *cergam* yang dibuat.

Perancangan buku *cergam* akan menggunakan interaktif buku berjendela (*lift the flap*) dan buku timbul (*Pop Up*) agar anak-anak lebih tertarik dan lebih aktif dalam membaca buku. Interaktif *lift the flap* adalah jenis buku yang halamannya terdapat gambar serta dilengkapi dengan sistem membuka jendela untuk memperoleh kejutan informasi atau gambar yang berada di baliknya.

Sederhananya, buku ini berisi gambar-gambar dengan jendela yang dapat dibuka (bisa ke atas, ke bawah, ke kanan, ke kiri) dan terdapat keterangan dibaliknya. Mengajak anak belajar dengan buku jenis ini, anak akan belajar tidak hanya dengan melihat atau menggunakan indera penglihatan, melainkan juga bisa membuka dan menutup

gambar pada *lift the flap*, yang dapat melatih perkembangan motorik mereka.

Sedangkan interaktif *Pop up*, adalah buku yang bisa timbul saat halamannya dibuka. Dzuanda (2010, p.1) menjelaskan bahwa buku *Pop up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi serta memberika visualisasi yang menarik saat halamannya dibuka. Buku ini juga akan menggunakan bahan yang aman dan tidak mudah disobek anak-anak.

Kemudian pada cergam ini akan menuangkan sebuah cerita fiksi tentang penyihir. Cerita penyihir masuk dalam cerita fiksi karena keberadaannya masih menjadi misteri apakah sihir adalah sebuah fenomena yang nyata atau tidak. Alasan pengambilan karakter penyihir karena anak-anak akan lebih tertarik dengan figur fiktif atau hero pada sebuah cerita. Tema penyihir juga diambil karena perannya sangat cocok dengan alur cerita yang ingin disampaikan.

Ringkasan dari perancangan ini, ingin merancang buku ilustrasi cerita anak serta memberikan bimbingan untuk anak agar tidak menilai orang lain sebelum mengenalnya dan mengucilkannya. Karena banyak sekali kasus anak-anak yang suka mengucilkan teman-temannya, padahal berbuat seperti itu tidak baik dan akan mempengaruhi sikapnya dimasa depan. maka di rancanglah buku ilustrasi cerita anak dengan judul “Ellen si Penyihir Cilik”. Dimana cerita ini menitikberatkan pertemanan tanpa memandang perbedaan. Buku ilustrasi ini perlu dibuat agar mampu mengubah pola pikir anak dan mampu memperbaiki sikap

moral mereka kearah yang lebih baik dan juga membuat anak-anak cinta membaca. Dengan adanya ilustrasi pada buku semakin berharap dapat menyampaikan pesan dan dapat menarik perhatian anak-anak.

Dari uraian yang telah disampaikan diatas, Rumusan masalah yang dihadapi penulis yaitu bagaimana perancangan buku ilustrasi *pop up* dan *lift the flap* berjudul “Ellen Si Penyihir Cilik”? dan agaimana hasil visualisasi perancangan buku ilustrasi *pop up* dan *lift the flap* berjudul “Ellen Si Penyihir Cilik”?

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian pada perancangan ini adalah penelitian kualitatif. Strauss dan Corbin (2003) mengistilahkan, bahwa “Penelitian kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak boleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Penelitian kualitatif dilakukan pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan” (p. 4). Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, Strauss dan Corbin (2003) menyatakan bahwa peneliti harus memiliki keterampilan: meninjau kembali dan menganalisis situasi secara kritis, mengenai dan menghindari bias, mendapatkan data yang sah dan andal serta berpikir secara abstrak (p. 7). Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat.

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah wawancara yaitu dengan bertanya langsung kepada orang-orang yang berkaitan

dengan perancangan buku, observasi yaitu dengan mengamati langsung pada buku ilustrasi anak-anak pada toko buku atau perpustakaan, sebagai acuan dan pembanding, dan studi pustaka dengan mengumpulkan data mengenai warna, bentuk, sifat, penyihir dan yang lainnya yang berkaitan dengan Perancangan buku dari berbagai macam sumber misal buku dan menjelajah internet.

Dalam perancangan ini dengan menggunakan teknik digital dan memakai *pen tablet, software* yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CS6*.

3. TINJAUAN TEORITIS

a. Buku Bergambar

Buku bergambar adalah sebuah buku yang mengajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat siswa untuk membaca.

b. Fungsi Deskriptif Ilustrasi

Ditinjau dari segi fungsinya, ilustrasi yangdigunakan dalambahanajar mempunyai fungsi deskriptif, yaitu menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Uraian verbal dan naratif tersebut sangat tidak efisien karena memerlukan ruang yang

cukup banyak dan kurang efektif karena menyita perhatian pembaca pada bagian itu saja. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan suatu sehingga lebih cepat dan lebih mudah dipahami. Ilustrasi terutama dapat menunjukkan rupa atau wujud dari suatu benda secara konkrit sesuai aslinya, misalnya foto atau lukisan (Arifin dan Kusrianto, 2009, p.70).

c. Dongeng

Dongeng merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup dan cara berinteraksi dengan makhluk lainnya (Rosidatun, 2018, p.92). Pendapat lain mengenai dongeng adalah merupakan prosa lama yang berisi kisah khayalan yang tidak benar-benar terjadi (Damariswara, 2018, p.106). Senada dengan pendapat satunya lagi, dongeng adalah cerita khayalan atau cerita yang tidak benar-benar terjadi (Untoro, 2011, p.169).

Rosidatun (2018, p.92) telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam lima golongan besar. Kelima golongan tersebut adalah sebagai berikut :

(1) Fabel

Dongeng yang berisi tentang dunia binatang. Dongeng ini yang paling disenangi oleh Si Kecil karena daya ketertarikan anak-anak terhadap binatang masih sangat tinggi.

(2) Legenda

Dongeng yang berhubungan dengan keajaiban alam, biasanya berisi tentang kejadian suatu tempat.

(3) Mite

Dongeng tentang dewa-dewa dan makhluk halus.

(4) *Sage*

Dongeng yang banyak mengandung unsur sejarah. Karena diceritakan dari mulut ke mulut, lama kelamaan terdapat tambahan cerita yang bersifat khayal.

(5) *Parabel*

Dongeng yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan atau cerita pendek sederhana yang mengandung ibarat atau hikmah sebagai pedoman hidup.

4. PEMBAHASAN

Anak paling suka membaca buku yang memiliki alur cerita. Dalam buku ini, gambar adalah peran penting karena gambar harus bisa bercerita walau tanpa tulisan atau tulisannya sedikit, karena anak masih belum bisa mengolah kata-kata. Buku anak pun mulai bisa menjadi hiburan anak di umur 2 tahun, karena di umur sekian mereka akan tertarik dengan gambar-gambar. Tetapi jalan cerita buku yang dirancang bisa dipahami dari umur 5-8 tahun.

Buku ini juga masih bisa diminati sampai umur 8 tahun dan seterusnya, hanya saja di umur sekian biasanya lebih mencari jalan cerita yang lebih panjang. Dalam buku ceritanya pun menyampaikan pesan dan pembelajaran baik untuk anak, sehingga anak bisa tahu yang baik dilakukan dan mana yang buruk. Karena banyak anak yang tumbuh dengan didikan yang salah, sehingga menimbulkan sikap kurang baik.

a. Sinopsis

Sinopso buku ilustrasi ini adalah menceritakan tentang seorang penyihir cilik baru saja pindah ke suatu desa bersama ibunya, sesampainya di desa Ellen berjalan ke taman untuk mencari teman di desa itu. Saat bertemu dengan anak seumurannya bukannya berteman tapi Ellen malah dikucilkan karena dari tampilannya Ellen sudah terlihat bahwa ia seorang penyihir. Padahal Ellen seorang penyihir yang baik hati, ia suka membantu ibunya, menolong kucing, dan membantu nenek-nenek yang sedang kesulitan. Sampai akhirnya salah satu anak desa itu melihat kebaikan Ellen dan ia meminta maaf karena sudah salah paham. Akhirnya Ellen memiliki banyak teman di desa itu.

b. Segmentasi

Dalam perancangan buku ilustrasi buku cerita anak “Ellen si penyihir”, mempunyai khalayak sasaran untuk target audience yang dituju adalah:

(1) Demografis

(a) Usia : 5-8 tahun

(b) Jenis kelamin : Perempuan dan Laki-laki

(c) Jenjang pendidikan : TK – SD

(d) Kelas sosial : Kelas Menengah (*Middle*) dan Kelas Atas.

(2) Geografis

(a) Wilayah : Jabodetabek

(b) Ukuran kota : Umumnya tinggal di kota dan mudah menjangkau toko buku

(3) Psikografis

(a) Kepribadian : Aktif, dinamis, Suka membaca buku bergambar, berimajinasi

tinggi.

(4) *Behavioral*

- (a) Manfaat : memberikan pemahaman pada kehidupan sosial melalui ilustrasi pada buku cerita. Serta meningkatkan daya pikir otak anak dan menambah kedekatan dengan orang tua.
- (b) Sikap terhadap produk : tertarik, respon positif, dan edukatif.

c. Layout

Desain *layout* yang dipilih ingin memberikan kesan gambar lebih menonjol dibandingkan tulisannya, tulisannya sedikit dan diletakkan dibagian pinggir. Karena anak-anak lebih tertarik dengan gambar dibandingkan tulisan.

d. Ilustrasi

Tipe ilustrasi yang digunakan pada buku ilustrasi ini diambil yang memiliki teksture kuas ingin mendapatkan kesan kasar seperti menggambar manual, agar mendapatkan kesan anak-anak yang masih suka mewarnai.

Tipe karakter yang dibuat seperti

chibi kartun, agar anak-anak lebih tertarik dengan karakter gambar yang imut. Dan pada tipe pakaian untuk karakter penyihir, pada dasarnya dipilih karena terlihat lebih feminim, terkesan baik, lucu, dan anggun.

Warna utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah hijau, biru, putih, coklat, ungu dan merah. Warna tersebut dipilih agar sesuai dengan anak usia 5-8 tahun yang lebih tertarik dengan warna-warna yang cerah. Sementara tipografi menggunakan 2 jenis tipografi, yaitu sans serif dan *script/handwriting*.

Untuk latar tempat dengan menghadirkan desa kecil yang masih sangat asri, penuh dengan pepohonan dan bukit-bukit. Karena jumlah penduduk yang tidak terlalu banyak, masyarakat sekitar sering sekali secara kebetulan bertemu satu sama lain. Pada perancangan ini menggunakan latar desa di eropa karena tema yang diambil adalah penyihir, dimana asal usul penyihir memang dari eropa dan belum masa modern. Pengambilan latar ini juga agar memberikan kesan *fairy tale* lebih hidup.

e. Storyline

Tabel 1. *Storyline*

No	Lokasi	Gambar	Teks	Keterangan
1	Hal 1: Perjalanan menuju Desa	Ellen memegang tangan ibunya Lift the flap: Ellen melambaikan tangan	Siang hari yang cerah itu Nampak wajah ceria seorang penyihir cilik bernama Ellen sedang berjalan di pinggiran desa bersama ibunya Lift the flap: "Hai!" ucap Ellen	Pada Gambar Ellen ada interaktif <i>lift the flap</i> .

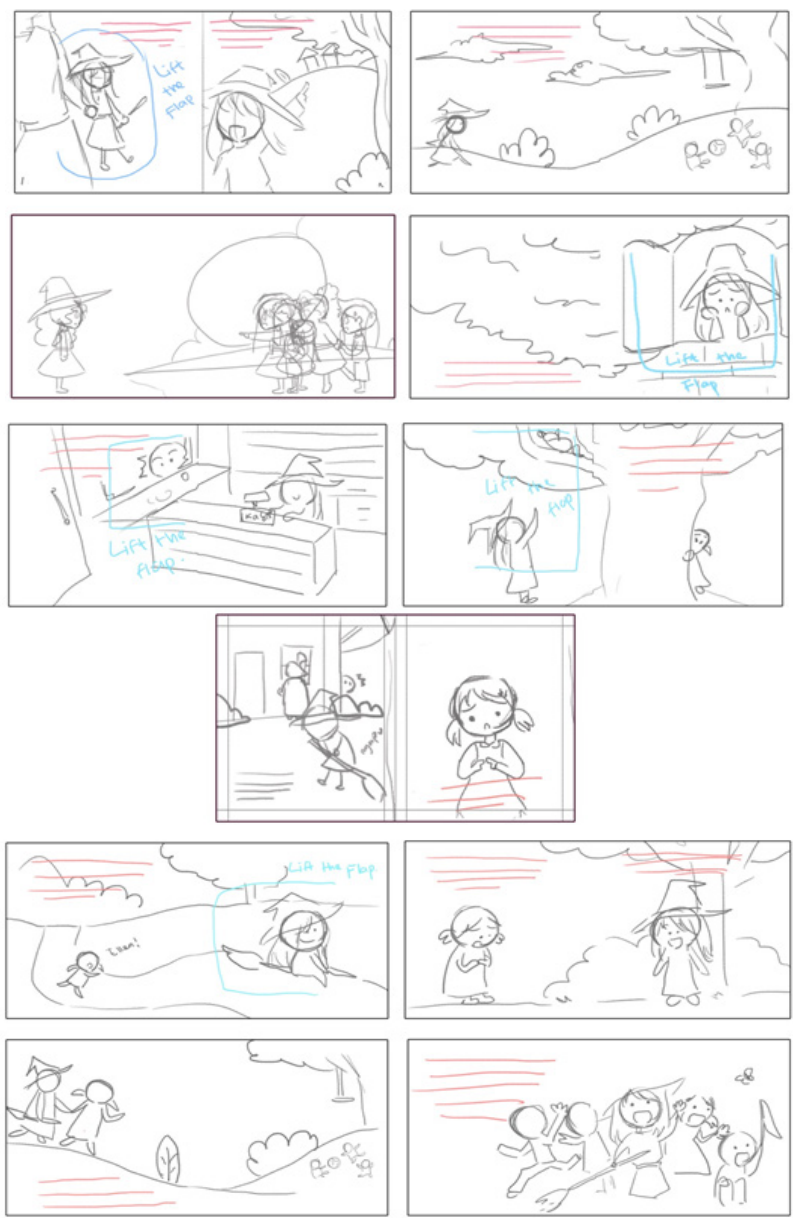
2	Hal 2: Perjalanan menuju Desa	Ellen menunjuk desa yang sudah terlihat dari kejauhan	Ellen dan ibunya baru saja pindah ke desa ini	
3	Hal 3-4: Desa	<p>Anak-anak di Desa itu sedang bermain bersama</p> <p>Pop Up: Ellen Menghampiri anak-anak yang sedang bermain.</p>	<p>Sesampainya di desa, Ellen langsung berkeliling desa, lalu ia melihat ada sekumpulan anak-anak sedang bermain.</p> <p>Hal ini membuat Ellen bergegas untuk menghampiri mereka, Ellen sangat antusias ingin bermain bersama mereka</p>	
4	Hal 5-6: Desa	<p>Ellen sedih dan merintikkan air mata karena anak-anak Desa mengucilkannya.</p> <p>Pop Up: Anak-anak sedang mengucilkan Ellen.</p>	<p>Namun yang terjadi tak sesuai harapan Ellen. Ellen justru di jauhi dan dikucilkan oleh mereka, keberadaan Ellen tidak diinginkan karena Ellen seorang penyihir. Ellen pun sangat sedih dengan</p>	

5	Hal 7-8: Rumah Ellen	<p>Ellen murung sambil menyanggah kepala dengan tangannya di jendela kamar Ellen.</p> <p>Lift the flap: Ellen sedang semangat sambil mengepalkan tangannya</p>	<p>Dirumahnya, Ellen sangat sedih. Tetapi Ellen adalah anak yang tangguh, dia mencoba bangkit, kembali menjadi Ellen yang riang dan melakukan kegiatan yang baik.</p> <p>Lift the flap: "Ellen tidak boleh sedih, Ellen anak yang riang" ucap Ellen</p>	<p>Pada Gambar Ellen ada interaktif <i>lift the flap</i>.</p>
6	Hal 9-10: Toko kue Ellen	<p>Ellen membantu ibunya menjaga toko. Dari belakang jendela ada salah satu anak tidak sengaja melihat Ellen.</p> <p>Lift the flap: anak desa terkejut melihat Ellen</p>	<p>Ellen akhirnya memilih membantu ibunya menjaga toko kue seperti biasa. Sekaligus menghibur hatinya yang sedang sedih.</p> <p>"Hmm aroma lezat darimana ini?" ucap anak desa</p> <p>Lift the flap: "Penyihir itu membantu menjaga toko?", ucap anak desa</p>	<p>Pada gambar anak desa ada interaktif <i>lift the flap</i>. Gambar belakangnya dan berkata</p>
7	Hal 11-12: Desa	<p>Ellen sedang membantu kucing yang takut turun dari pohon. Di belakang pohon ada anak desa sedang memperhatikan Ellen.</p> <p>Lift the flap: Ellen menggunakan sihirnya untuk menurunkan kucing.</p>	<p>Disaat jalan-jalan Ellen juga suka membantu kucing yang tidak bisa turun dari pohon.</p> <p>"Wah dia membantu kucing turun" ucap anak desa</p>	<p>Pada Gambar Ellen ada interaktif <i>lift the flap</i>.</p>

9	Hal 13: rumah nenek sebelah	Ellen sedang membersihkan rumah nenek. Anak desa memperhatikannya dari balik pohon.	Sesampainya di rumah nenek, Ellen juga membantu membersihkan rumah nenek.	
10	Hal 14: Rumah nenek sebelah	Pop Up: Anak desa sedang merenung di balik pohon.	Anak desa itu merasa bersalah karena sudah jahat pada Ellen. Anak desa memutuskan untuk meminta maaf pada Ellen.	
11	Hal 15-16: Desa	Ellen sedang terbang menggunakan sapu terbangnya untuk pulang. Anak desa berlari mengejar Ellen. Lift the flap: Ellen berhenti dan menoleh	Ellen pun bergegas untuk pulang, tetapi ia dikejar oleh salah satu anak desa itu. “Ellen!”, ucap anak desa. Lift the flap: “Oh, ada apa?”, ucap Ellen	Pada Gambar Ellen ada interaktif <i>lift the flap</i> .
12	Hal 17: Desa	Anak desa menghadap Ellen dengan ekspresi murung	Anak desa meminta maaf pada Ellen karena sudah jahat padanya padahal Ellen sangat baik hati.	
13	Hal 18: Desa	Ellen menghadap Anak desa dengan ekspresi senang	Ellen sangat senang saat anak desa meminta maaf. Karena kebaikan hati Ellen, Ellen dengan mudah memaafkan anak desa itu.	
14	Hal 19-20: Desa	Anak-anak sedang bermain bersama, ada yang menangkap kupu-kupu ada yang sedang bermain bola. Pop Up: Ellen tersenyum dan tangannya di genggam oleh anak desa, sambil berjalan menuju teman-teman	Akhirnya Anak desa itu mengajak Ellen untuk bermain bersama dengan anak-anak yang lain. Tentu saja anak desa akan menceritakan betapa baik hatinya Ellen	

15	Hal 21-22: Desa	Pop Up: Ellen senang bermain dengan anak-anak desa lainnya. Ellen dan anak desa melambaikan tangannya, anak desa lainnya ada yang berlari, menangkap kupu-kupu.	Karena anak desa itu memberitahu teman-temannya bahwa Ellen adalah penyihir yang baik hati, Ellen pun sekarang memiliki banyak teman.	
-----------	--------------------	---	---	--

f. Storyboard



Gambar 1. Storyboard

g. Karakter

(1) Ellen

Ellen adalah seorang penyihir berumur 8 tahun, lahir pada 7 September. Memiliki sifat baik hati, perhatian, suka menolong dan suka berjuang. Ellen adalah seorang anak tunggal yang dibesarkan oleh ibunya. Ellen dan ibunya berasal dari desa yang mayoritas penduduknya adalah penyihir tetapi mereka memutuskan untuk berpindah ke desa yang mayoritas penduduknya adalah manusia.



Gambar 2. Desain Karakter Ellen

Karakter Ellen dibuat mirip dengan manusia pada umumnya, yang membedakan hanya cara berpakaian Ellen dan Ellen memiliki kekuatan sihir. Gaya berpakaian Ellen menggunakan topi penyihir dan gaun mengembang karena ingin memberikan kesan unik, memiliki ciri khas, berbeda dan tidak *flat*. Bajunya dibuat mengembang agar tidak *flat* dengan rok jatuh kebawah, karena anak-anak lebih tertarik pada baju mengembang seperti princess. Sehingga anak juga bisa berimajinasi menirukan karakter yang ada dalam buku. Ellen juga dibuat seimut mungkin dan tidak menyeramkan seperti penyihir-penyihir yang jahat. karena buku ini ditujukan untuk anak-anak, dengan harapan karakter yang imut seperti ini akan mudah diingat dan menjadikan mereka berimajinasi menjadi penyihir imut yang baik hati.

(2) Anak desa

Anak desa ini seorang perempuan berumur 8 tahun, lahir pada 2 April. Memiliki sifat cerewet, mudah bergaul, berjiwa pemimpin, dan egois. Anak desa ini adalah manusia normal yang tinggal di desa Ellen pindah. Anak desa ini memiliki posisi pemimpin pada anak-anak desa lainnya, sehingga ia berani untuk mengucilkan Ellen yang seorang penyihir. Karena kepemimpinannya juga anak desa lainnya jadi sangat percaya kepadanya. Tetapi karna ia masih memiliki hati yang lembut, ia sadar akan kejahatannya dan berani juga untuk meminta maaf dan membawa bermain dengan temannya yang lain.

Karakter Anak Desa memiliki penampilan rambut dikuncir dua karena ingin menampilkan kesan segar, berani, aktif, namun tetap imut. Sedangkan untuk pakaian mengembang sama seperti Ellen, karena ingin memberikan



Gambar 3. Desain Karakter Anak Desa

kesan unik, memiliki ciri khas, berbeda dan tidak *flat*. Bajunya dibuat mengembang agar tidak *flat* dengan rok jatuh kebawah, karena anak-anak lebih tertarik pada baju mengembang seperti princess. Anak Desa juga dibuat seimut mungkin, walau diawal ia memiliki kesan yang kurang baik tapi Anak Desa tetap memiliki hati yang baik. karena buku ini ditujukan untuk anak-anak, dengan harapan karakter yang awalnya disangka jahat tetapi tetap baik hati

dan bisa meminta maaf, agar bisa memberikan pesan moral juga kepada anak-anak yang membaca.

h. Desain Karakter

Desain karakter adalah penentuan visual tokoh pada buku yang ingin dirancang. Langkah awal adalah menggambar sketsa kasar untuk patokan ukuran karakter dan buat garis pembantu. Dari patokan garis pembantu bisa mempermudah memulai pembuatan kerangka tubuh karakter. Jika sudah ada kerangka tubuh, mulai membuat line art bagian tubuh karakter.

Kemudian masuk ke tahap *Coloring*, di tahap ini sangat mengandalkan *line art*. Di tahap awal pewarnaan adalah pemberian warna dasar, jika warna sudah mengikuti patokan line art, layar pada *line art* bisa dinonaktifkan dan mulai memainkan gradasi warna menggunakan *layer* yang berbeda-beda.



Gambar 4. Proses Desain Karakter

i. Proses Perancangan Cover buku

Dalam perancangan *cover* buku ini diawali dengan pembuatan sketsa dengan teknik manual.

Setelah mendapatkan gambaran kasar mulai beralih menggunakan teknik digital dan langkah selanjutnya fokus pada *cover* depan dahulu, mulai menata *layout* seperti sketsa yang sudah dibuat manual diatas dengan menggunakan elemen-elemen yang sudah dibuat atau pun menggambar dengan gambar baru dan diberikan efek gradasi. Kemudian diberikan judul dan nama pengarangnya. Jika *cover* depan sudah kelar, lanjutkan ke *cover* belakang dan tengah dengan cara yang sama seperti *cover* depan.

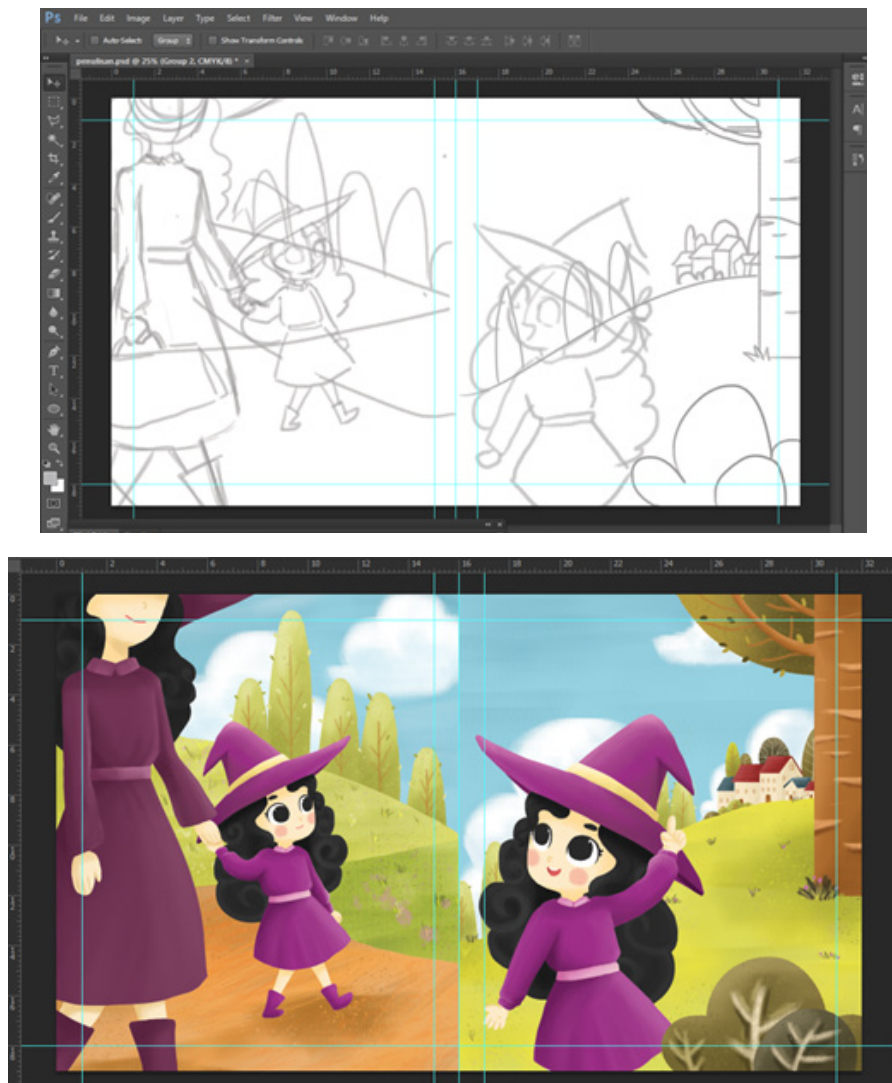
j. Proses Perancangan isi buku

Langkah awal adalah pembuatan sketsa, buat sketsa sesuai keterangan *storyline* dan panduan *storyboard*, usahakan semirip mungkin dengan *storyline* dan *storyboard*. Tetapi jika ada yang ingin diubah atau tidak sesuai juga tidak apa, karna *storyline* dan *storyboard* hanya sebagai panduan untuk proses perancangan.

Setelah penggambaran sketsa, langkah selanjut yang dilakukan adalah *coloring*. Pada perancangan ini tipe ilustrasinya tidak menggunakan line art, jadi bisa langsung ke tahap *coloring*. Pada tahap *coloring*, diberikan warna-warna dasarnya terlebih dahulu. Jika semua



Gambar 5. Proses Perancangan Cover Buku



Gambar 6. Proses Perancangan Isi Buku

sudah diberi warna dasar, selanjutnya adalah pemberian gradasi warna. Peran gradasi warna disini sangat penting, karena ilustrasinya tidak menggunakan line art pada gambarnya, jadi harus memainkan gradasi agar terlihat perbedaan antara gambar belakang dan depan atau lainnya.

Jika sudah, tahap selanjutnya adalah pemberian teks. Teks menggunakan *center*, untuk menghindari garis “-“, *space* yang tidak beraturan jaraknya atau yang rata hanya sebelah kanan/

kiri. Jika sudah, berikan teks yang sudah ada di *storyline*, dan tentukan *font* yang cocok dan sesuai dengan tipe *font* yang ada di *Moodboard*.

Jika pada lembar yang dibuat memiliki interaktif *lift the flap*, maka langkah pertama matikan layer pada gambar yang akan ditiban gambar *lift the flap*. Lalu gambar sesuai dengan *pose/ gambar* yang diinginkan menggunakan cara yang sama seperti diatas, bikin sketsa, lalu beri warna dasar, dan yang terakhir di beri warna gradasi.



Gambar 6. Gambar interaktif *lift the flap*

5. SIMPULAN

Setelah melalui beberapa proses dalam pengerjaan tugas akhir ini, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan buku ilustrasi cerita anak merupakan proses yang sangat rumit, perancangan sudah harus mengerti target audience dan mengetahui karakter mereka yang kemudian direalisasikan lewat cerita bergambar sehingga akan tepat sasaran sesuai yang diharapkan. Perancangan buku cerita interaktif yang berisi pembelajaran sikap moral ini dapat memaksimalkan perkembangan anak usia 5-8 tahun. Perkembangan sikap mental tersebut nantinya akan berpengaruh pada kepribadian anak hingga saat dewasa kelak. Perancangan buku ini juga dibuat dengan metode interaktif sehingga menarik minat baca anak dan membuat pesan moral dapat diterima dengan efektif. Selain itu, perancangan ini sengaja menggunakan

warna-warna cerah. Warna tersebut dipilih agar sesuai dengan anak usia 5-8 tahun yang lebih tertarik dengan warna-warna yang cerah, sehingga dapat menarik minat baca anak.

Untuk perancangan buku ilustrasi cerita anak “Ellen si Penyihir Cilik” sendiri, diharapkan mampu membimbing dan mengubah pandangan anak dalam berteman tanpa membeda-bedakan teman dari tampilannya saja.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aeni, Ani Nur. 2014. Pendidikan Untuk Mahasiswa PGSD. Bandung: UPI PRESS
- Arifin, Syamsul & Adi kusrianto. 2009. Sukses melukis buku ajar dan referensi teknik dan strategi menjadikan tulisan anda layak diterbitkan. Jakarta: grasindo
- Banindro, Baskoro Suryo. 2010. Kapita Selekta: Pengkajian Seni Desain,

- Media dan Budaya. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta
- Blake, Jill. 2004. *First Home*, Dekorasi Rumah. Jakarta: Erlangga
- Darmawanto, eko. 2019. *Tipografi Dasar-dasar Karakter Huruf, Jawa Tengah*: UNISNU PRESS
- Fitriah, Maria. 2018. *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*, Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung: Penerbit Informatika
- Hendratman, Hendi. 2017. *Computer Graphic Design: warna layout teks logo ilustrasi efek produksi WPAP*, bandung. informatika
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elelx Media Komputindo
- Maharsi, indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan penerbit ISI
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni; Seni Rupa*. Jakarta: Drasindo
- Redono, Daru. 2013. *Simple Promotion and Branding* untuk UKM. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press)
- Rosidatun. 2018. *Model Implementasi Pendidikan Karakter*. Gresik: Caremedia Communication
- Rudi, Master. 2014. *The power of Aura*. Jakarta: WahyuQolbu
- Rustan, Suriyanto 2009. *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto. 2010. *Layout, dasar & penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Syahputra, Dendy. 2012. *Simple Trick* Fotografi Digital Pocket Camera & DSLR. Jakarta: kuncikom
- Tjin, Echen . 2012. *Fotografi itu mudah! 100+ tip dan trik dunia fotografi*. jakarta selatan: bukune
- Widjaja, Christianto. 2016. *Adobe Indesign Cetak- Digital*. Tangerang
- Jurnal**
- Aropah, Nova Nur, dkk. 2017. Hubungan Desain Visual Buku Bergambar Dengan Pemahaman Membaca Siswa. 47-48
- Basuki, Achmad. 2015. Makna Warna Dalam Desain. 32
- Dzuanda. 2010. Perancangan Buku Cerita Anak Pop Up Tokoh-tokoh Wayang Berseri. [online]. Tersedia: <http://digilib.its.ac.id/>
- Nugraha, Andhika. 2009. *Arsitektur simbolis*
- Kurniaty, F., Husna, L., & Ernati. 2014. *Teaching Vocabulary by Using Cartoon Movies for Junior High School Students*. E-journal Bunghatta University. Vol 3 (5).
- Internet**
- <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/viewFile/842/586> (diakses pada 3 maret 2020)
- <https://erlanggaforkids.com/index.php/2016/12/02/belajar-dengan-buku-lift-flap-asyik-juga/#> (diakses pada 21 Mei 2020)
- <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4747446/ratusan-anak-di-jabar-masuk-rs-jiwa-karena-kecanduan-ponsel-ini-gejalanya> (diakses pada 21 Mei 2020)

<https://www.medcom.id/rona/keluarga/0k80aLOk-mengapa-anak-anak-menyukai-kartun> (diakses pada 16 Juli 2020)