



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA



Gambar 2.1. Skema Tinjauan Pustaka

Skema tinjauan pustaka akan membahas teori yang dipakai dalam perancangan buku ilustrasi ini. Hal pertama yang akan diulas adalah kemandirian tentang anak berusia 4 – 6 tahun agar perancangan buku lebih terarah, diikuti dengan pembahasan psikologi anak usia 4 – 6 tahun. Selanjutnya, penulis membahas teori buku anak yang dimulai dari bagian sampul dan isi, hingga elemen desain seperti warna dan tipografi yang cocok untuk anak serta memberikan ulasan tentang beberapa contoh buku anak untuk usia 4 – 6 tahun.

Pembahasan berikutnya adalah mengenai tipe-tipe buku ilustrasi anak dan ciri-ciri ilustrasi anak yang baik. Setelah itu, penulis membahas narasi yang terdiri dari pembahasan karakter, plot, dan *setting*. Narasi tersebut akan dikhususkan dalam pembahasan bentuk dongeng. Lalu, untuk penerapan buku ilustrasi ini penulis juga melakukan pengulasan terhadap desain untuk anak berupa prinsip

desain. Terakhir, penulis akan membahas teori produksi yang terdiri dari kertas, teknik cetak, dan *binding*. Penting bagi penulis untuk mengetahui jenis kertas, teknik dan penjiilidan hasil akhirnya sebagai proses realisasi akhir dari buku ilustrasi ini. Diharapkan semua teori tersebut dapat membantu penulis dalam perancangan buku ilustrasi anak yang bertemakan kemandirian ini.

2.1. Kemandirian Anak 4 – 6 Tahun

Menanamkan kemandirian terhadap diri anak harus dimulai dengan langkah yang sederhana. Usia kemandirian awal ini dimulai dari umur 18 bulan sampai tiga setengah tahun, memang anak masih belum dapat mempraktekkan dalam kesehariannya. Tetapi, pendidikan karakter yang tepat dapat dimulai dari usia 4 - 6 tahun. Pada masa ini orang tua harus memfasilitasi anaknya dan mengajarkan anak tentang hal-hal sederhana. Mandiri bukan berarti para orang tua membuat anaknya merasa terbebani akan hal-hal yang belum mereka kuasai. Berdasarkan standar skrining perkembangan anak dari usia dua minggu sampai enam tahun yaitu Denver II, anak pada usia 4 – 6 tahun sudah dapat melakukan tugas kemandirian, seperti memakai baju sendiri, menggosok gigi, makan sendiri, dan bermain.

Anak berusia 4 – 6 tahun sudah mulai bersosialisasi dan berbicara tertentu sesuai dengan interaksi lingkungannya. Mereka akan bertanya tentang apa yang tidak mereka mengerti. Jawaban yang harus diberikan orang tua tentunya adalah jawaban yang benar. Jika pertanyaan ini diabaikan, maka perasaan bersalah akan timbul kepada anak dan ia akan menjadi kurang inisiatif untuk bertanya lagi.

Menurut Hairuddin (2014, hlm. 11), anak usia 4 – 6 tahun sudah harus dilatih untuk mendisiplinkan kemandiriannya. Banyak cara untuk melatihnya, dengan memberikan serangkaian aktivitas kemandirian dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dengan makan sendiri, membereskan mainan, dll, ataupun diberikan buku cerita/dongeng untuk memotivasi anak.

2.2. Psikologi Anak 4 – 6 Tahun

Umur 4 – 6 tahun merupakan fase masa kanak-kanak pertama yang dikenal juga dengan masa prasekolah. Menurut Reni dan Hawadi (2001, hlm. 4), usia tersebut adalah masa yang paling bahagia bagi mereka. Pada masa ini, mereka lebih diutamakan untuk bermain daripada belajar karena bukanlah usia yang tepat bagi mereka untuk menulis dan berhitung. Menurut Hairuddin (2014, hlm. 10), anak usia 4 – 6 tahun mempunyai perilaku untuk mencontoh daripada memintanya untuk berpikir dalam melakukan sesuatu.

Anak-anak pada usia ini juga menyukai gerakan-gerakan yang menimbulkan semangat. Mereka lebih memilih permainan yang merangsang gerakan daripada permainan kompetisi. Anak juga sudah dapat bermain permainan manipulasi seperti menyusun *puzzle*. Selain itu, mereka juga mulai untuk menjalin kontak sosial. Mereka bergaul dengan siapa saja, namun lebih cenderung untuk bermain dengan sesama jenisnya.

Berbicara tentang perkembangan intelektual, usia 4 – 6 tahun adalah masa di mana anak-anak mulai bertanya-tanya terutama tentang lingkungan sekitarnya. Masa ini dinamakan dengan *Questioning Age*. Dorongan rasa ingin tahu yang

besar ini bersifat terkendali. Anak pada usia ini sangat takut dengan hal-hal yang berbau bahaya seperti kecelakaan, kematian, dll.

Dari segi bicara dan komunikasi, diharapkan pada umur ini anak telah menguasai sekitar 700 - 2000 kata. Kualitas perkataan anak umumnya dipengaruhi oleh ibunya. Perkataan anak lebih cenderung berdasarkan terhadap orang yang menjadi pusat perhatiannya dan dunia sekitarnya.

2.3. Buku Anak

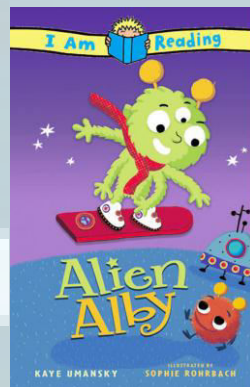
Buku anak adalah buku yang ditujukan untuk anak-anak sesuai dengan kegemaran masing-masing. Mereka dapat memilih dari segi tokoh gambar dari buku tersebut, judul dengan *typeface* yang menarik, maupun cerita fiksi ataupun non fiksi. Berbicara tentang buku, menurut Haslam (2006, hlm. 9), buku memiliki arti sebuah benda yang bisa di bawa ke mana saja yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan terikat yang dilindungi oleh penutup depan dan belakang, serta berfungsi untuk mengirimkan pengetahuan atau informasi.

Anak berumur 4 – 6 tahun belum dapat membeli buku sendiri. Biasanya yang membeli buku adalah orang tua, guru, dan pustakawan. Orang tua yang membeli buku pun harus dapat meninggalkan kesan terhadap anaknya. Ciri-ciri buku yang baik menurut Riris K. Toha Sarumpaet adalah temanya sesuai dengan kehidupan anak, alurnya sederhana, tokohnya menarik, berupa kalimat langsung dengan struktur yang baik, memakai ilustrasi, menggunakan kemasan menarik, dan ketebalan yang memadai. Didukung oleh Masterson (2007, hlm. 169), ketebalan buku anak yang tepat berjumlah 24 atau 32 halaman.

Buku secara umum terdiri dari beberapa bagian. Berikut penjelasan menurut Iyan Wb (2007) dalam karangannya *Anatomi Buku* :

1. Sampul buku

Sampul buku yang terpenting adalah *cover* utama karena mempengaruhi daya tarik akan buku tersebut yang berisikan judul, nama penulis, nama pemberi pengantar atau sambutan, serta logo dan nama penerbit. Selain itu, sampul buku juga terdiri dari *cover* belakang, punggung buku, *endorment*, dan lidah *cover*.



Gambar 2.2. *Cover*

(www.design.tutsplus.com, 2010)

2. Halaman pendahulu

Halaman ini secara umum berisikan halaman judul, hak cipta, halaman tambahan, sambutan, kata pengantar, prakata, daftar isi.



Gambar 2.3. Halaman pendahulu

3. Halaman isi

Halaman isi biasanya berupa konten yang akan diinformasikan atau berupa pengetahuan untuk pembacanya. Halaman ini disusun dengan format tertentu seperti pemberian judul bab, alinea, nomor halaman, kutipan, ilustrasi, tabel, catatan kaki, dll.



Gambar 2.4. Halaman isi

(www.oyakonohanashi.wordpress.com, 2014)

4. Halaman penyudah

Halaman penyudah merupakan bagian akhir dari buku yang biasanya terdiri dari daftar istilah, lampiran, indeks, *barcode*, alamat penerbit, logo, dll.



Gambar 2.5. Halaman penyudah

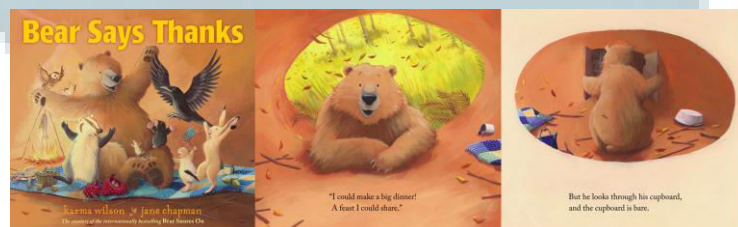
Warna sebagai salah satu elemen desain yang penting dalam buku anak ini tentu saja memiliki arti masing-masing yang dapat mempengaruhi psikologisnya. Menurut buku *Color Basic* terdapat beberapa warna berdasarkan sifatnya:

1. Biru : tenang, sejuk, kebenaran, damai, intelegensi tinggi
2. Hijau : alami, sehat, sensitif, stabil, formal, toleran, harmonis, keberuntungan
3. Kuning : terang, hangat, segar, cepat, tajam, jujur, adil
4. Hitam : abadi, anggun, kuat, kreativitas, magis, idealis, fokus
5. Ungu : agung, keindahan, artistik, personal, mistis, spiritual
6. Pink : romantis, sensual, lembut, ceria, jiwa muda
7. Orange : kreatif, optimis, muda, akrab, dinamis, persahabatan
8. Merah : panas, penuh energi, cerah, gairah, kuat, hidup
9. Coklat : alami, hangat
10. Netral : natural, warna untuk semua, klasik

Elemen lain dari buku anak yang tidak kalah pentingnya adalah tipografi. Tipografi merupakan sebuah seni yang menerjemahkan bahasa manusia ke dalam bentuk visual dan bersifat independen (Bringhurst, 2004). Tipografi ini hadir

untuk menjelaskan isi konten dari buku anak. Penggunaan tipografi yang tepat dapat menyampaikan pesan secara efektif. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menganalisa permasalahan utama dari desain, memahami isi kontennya, menginterpretasi bentuk tipografi yang cocok untuk anak, lalu menghubungkan relasi antara desain dengan tipografi untuk desain tersebut. Tipografi yang cocok untuk anak-anak adalah yang memiliki *typeface* seperti *sans serif*, karena keterbacaannya dan *typeface* dekoratif dapat digunakan sebagai judul untuk menarik perhatian pembacanya (Rustan, 2010).

Berikut merupakan beberapa contoh buku anak usia 4 – 6 tahun. Buku-buku ini merupakan buku anak yang sudah beredar di pasaran Indonesia, yang berasal dari dalam maupun luar negeri.



Gambar 2.6. *Bear Says Thanks*

(Karma Wilson, 2012)

Buku *Bear Says Thanks* oleh Karma Wilson menceritakan tentang beruang yang ingin mengadakan pesta tetapi tidak mempunyai makanan di lemarnya, akhirnya teman-teman beruang ini pun secara bersama membantu mengumpulkan makanan untuk pesta yang diadakan oleh beruang tersebut dan beruang pun berterima kasih atas bantuan temannya. Inti dari buku ini ingin mengajarkan anak tentang bersyukur, berbagi, dan berterima kasih melalui penyampaian karakter

beruang yang membuat anak-anak ingin memeluk tokoh beruang yang lembut dan ramah. Untuk menyampaikan makna tersebut, buku cerita ini memakai bahasa sederhana yang terdiri dari 480 kata karena ditujukan untuk anak usia 3 – 8 tahun. Selain itu, buku ini memakai warna-warna yang hangat dan *full colour*. Buku ini memakai *hard cover* dan berisi 40 halaman. Ukuran dari buku yaitu 27,9 x 1,27 x 25,4 cm.



Gambar 2.7. Halo Balita
(www.rumahraisha.com, n.d.)

Halo Balita adalah salah satu buku interaktif produksi Indonesia yang mengajarkan anak tentang kebiasaan-kebiasaan baik sejak dini. Buku ini ditujukan untuk anak balita dengan menghadiahkan tiga boneka tangan dan satu panggung boneka di setiap pembelian seri nya. Halo Balita memakai bahasa yang sederhana serta penggunaan ilustrasi dan warna yang nyaman untuk anak-anak. Buku ini memakai *hard cover* dengan isi yang memakai bahan kertas dupleks tebal. Ukuran dari buku ini 18 x 16 cm.



Gambar 2.8. *Zips, Buttons, and Bows – Tweenies*

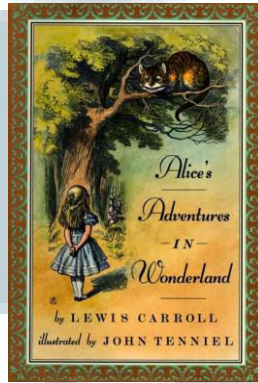
Buku keluaran *Twennies* ini memakai bahan *hard cover* serta isi yang juga berbahan dari karton tebal. Buku ini ditujukan untuk balita tentang bagaimana cara mengancingkan baju, cara mengikat sepatu, dan cara menyimpan benda ke dalam saku. Ilustrasi dari buku ini sangat sederhana dengan menggunakan 1 pewarnaan yang senada di setiap topiknya. Buku ini juga menyediakan ilustrasi sederhana yang interaktif, sehingga anak dapat langsung mempraktekkan apa yang diajarkan oleh buku tersebut.

Penulis akan merancang buku ini dengan memakai sampul luar dan mempunyai isi berjumlah 24 halaman. Buku ini *full colour* dengan teknik pewarnaan sederhana di mana memakai warna-warna terang / kontras yang berkelompok sehingga objek dapat dikenali secara langsung. *Font* yang dipilih mempunyai *typeface* yang mudah untuk dibaca anak-anak, menarik dan tidak formal seperti *sans serif* karena *typeface* jenis ini lebih mudah untuk dikenali anak daripada jenis lainnya. Buku yang akan penulis rancang juga ada unsur kegiatan praktek secara langsung. Isi dari cerita buku ini pun tidak berbelit-belit serta menggunakan bahasa sederhana untuk pemula.

2.4. Buku Ilustrasi Anak

Male (2007, hlm. 144) menyatakan bahwa ilustrasi pada awalnya mulai dikenal dan diproduksi dalam bentuk teknik ukir. Setelah itu berkembanglah mesin cetak untuk melanjutkan ilustrasi ini berupa buku di Jerman, hingga pada awal abad 19 diciptakan buku fiksi untuk anak-anak. Salah satu pelopor buku anak ini adalah Lewis Carrol sebagai penulis dan Sir John Tenniel dengan pemilihan tipografi dan

ilustrasi yang menarik pada buku *Alice's Adventures in Wonderland* pada tahun 1865.



Gambar 2.9. *Alice's Adventure in Wonderland*
(www.sketch2draw.com, 2013)

Seiring berkembangnya zaman, buku ilustrasi pun memiliki banyak jenis. Hal ini diungkapkan oleh Janet Evans, Literasi dan Konsultan Pendidikan dan Dosen Senior di Pendidikan di Liverpool Hope University yang juga merupakan seorang penulis buku dengan fokus pentingnya ilustrasi pada buku bergambar, bahwa buku ilustrasi terdiri dari empat bentuk:

1. Komik

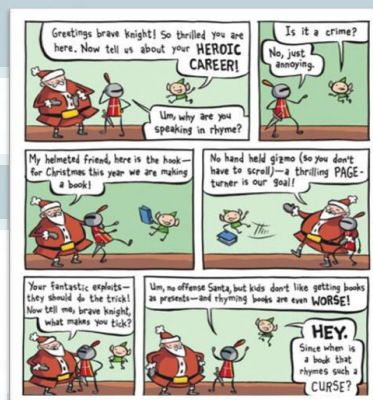
Komik merupakan serangkaian gambar statis yang berurutan dengan memakai gelembung teks untuk mewakili perkataan serta garis-garis gerak.



Gambar 2.10. Komik Doraemon
(www.crownthesky.blogspot.com, 2013)

2. Novel Grafis

Sering disebut dengan buku komik panjang, di mana buku ini berbentuk seperti komik, tetapi memiliki teks yang lebih panjang daripada komik.



Gambar 2.11. Novel Grafis *James Sturm*
(www.dailycartoonist.com, 2012)

3. Cerita Bergambar

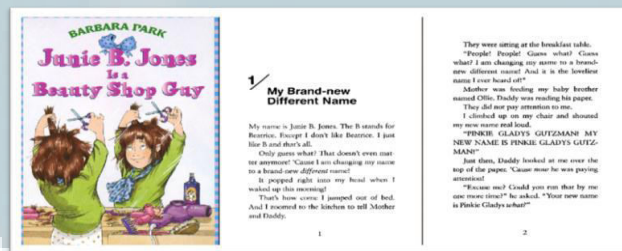
Cerita bergambar adalah sebuah seni yang menggabungkan visual dan narasi cerita secara verbal. Ilustrasi dan teks dapat digabungkan ataupun dipisah.



Gambar 2.12. Cerita Bergambar Kisah dari Taman Wortel

4. Buku Cerita Ilustrasi Kontemporer

Buku cerita jenis ini lebih diutamakan untuk anak-anak dengan usia yang lebih tua. Isinya menceritakan gambar dengan teks yang belum tentu sama dengan kondisi cerita di halaman tersebut.



Gambar 2.13. Buku Cerita Ilustrasi Kontemporer
(Junie B. Jones Is a Beauty Shop Guy, n.d.)

Dari beberapa jenis buku ilustrasi di atas, penulis akan membuat buku ilustrasi anak yang berupa cerita bergambar. Anak berusia 4 – 6 tahun lebih tertarik dengan cerita yang menggunakan gambar. Gambar di sini memiliki porsi lebih banyak dan lebih luas daripada teks. Cerita bergambar juga termasuk kategori dengan menggunakan narasi yang lebih mudah untuk dimengerti daripada jenis lainnya dan alurnya lebih mudah untuk diikuti.

2.5. Ilustrasi Anak

Ilustrasi tidak terlepas dari visual sebuah buku cerita bergambar. Ilustrasi dapat menggambarkan suasana cerita, karakter, tempat, dan lainnya. Akan tetapi, ilustrasi di dalam buku cerita tidak terlepas dari adanya teks. Ilustrasi dapat menggambarkan apa saja, tetapi tidak dapat menjelaskan suatu kondisi dengan jelas seperti teks. Untuk membuat sebuah buku ilustrasi, penulis menggunakan jenis buku cerita bergambar di mana cerita tersebut berupa ilustrasi dan adanya bantuan teks yang menjelaskan kondisi terdekat dengan cerita bergambar tersebut. Hal ini bertujuan untuk memudahkan anak mengetahui situasi cerita dengan cepat.

Ilustrasi buku anak yang baik menurut Priyono (2006, hlm. 4) adalah:

1. Desainer mampu menggambarkan latar belakang, menciptakan mood, menegaskan emosi, dan menegaskan alur cerita.
2. Pemilihan warna yang tepat untuk menggambarkan *mood*, latar belakang, watak dan tema cerita.
3. Pemanfaatan ruang yang dapat mengekspresikan teks dan suasana dengan baik.
4. Menggunakan tekstur sebagai nilai *plus*.
5. Desain ilustrasi untuk memperkuat cerita.
6. Ilustrasi mampu menggambarkan aksi dan klimaks cerita.

Penulis akan membuat ilustrasi anak berdasarkan ciri-ciri di atas dan memiliki *setting* cerita fiksi, karena pada umumnya anak-anak sangat menyukai

cerita khayalan yang dapat membuat mereka berimajinasi. Ilustrasi yang disajikan ditata dengan rapi sehingga anak dapat membaca seluruh cerita dengan nyaman.

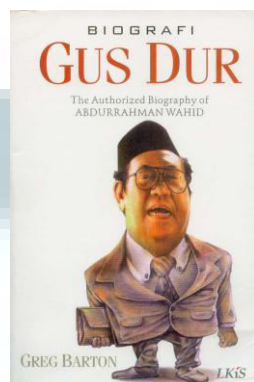
2.6. Narasi

Narasi berguna untuk membuat sebuah cerita memiliki riwayat waktu yang dinamis. Narasi juga membantu anak supaya dapat mengerti alur cerita dengan baik. Ciri-ciri narasi menurut Atar Semi (2003, hlm. 31) adalah narasi berupa cerita tentang kejadian atau pengalaman pribadi, bisa juga berbentuk peristiwa pribadi, dapat berupa imajinasi atau gabungan dari pengalaman pribadi, memiliki konflik, dan disusun secara kronologis.

Menurut Keraf (2010, hlm. 136-137) narasi terbagi menjadi dua bentuk:

1. Narasi Ekspositoris

Narasi ini menyampaikan suatu kejadian secara runtutan dan memberikan pembaca sebuah informasi dengan tepat. Contohnya biografi, autobiografi, laporan perjalanan, dan lain-lain.



Gambar 2.14. Biografi
(Greg Barton, 2008)

2. Narasi Sugestif

Narasi ini melibatkan penalaran otak atau daya imajinasi yang bertujuan untuk memberi makna atau peristiwa sebagai suatu pengalaman. Contohnya roman, novel, cerpen, dan dongeng.



Gambar 2.15. Dunia Dongeng
(James Riordan, 1991)

Narasi yang tepat untuk pembuatan buku ilustrasi ini adalah narasi sugestif seperti dongeng, karena perilaku anak yang masih belum dapat belajar secara serius. Selain itu, penulis ingin membawakan buku ilustrasi ini dengan visual dan ilustrasi yang menarik serta berwarna-warni. Berbeda dengan penyampaian narasi ekspositoris yang membawakan cerita secara urut kronologisnya dan bersifat monoton.

2.6.1. Karakter

Kunci dari karakter desain haruslah mampu menggambarkan kepribadian dari tokohnya. Anak dapat menilai karakter melalui kepribadian dan aksinya. Ada kepribadian pemalas, *energetic*, pembohong, dll. Aksi yang dilakukan tokoh juga dapat menentukan karakternya. Postur tubuhnya menyampaikan emosi,

gerakannya dapat memperkuat emosi para pembaca serta ekspresi wajahnya dapat menentukan kualitas tokoh tersebut.

Karakter yang disukai anak berupa tokoh kartun. Tokoh kartun meminjam bentuk anak-anak yang memiliki perbandingan kepala yang lebih besar dari badannya ketika baru lahir. Perbandingan ini biasanya berupa 1:1 (Gambar 2.16) atau 2:1 (Gambar 2.17)



Gambar 2.16. *Phineas & Ferb*
(www.gambarkartunfilmanimasi.blogspot.com, 2014)



Gambar 2.17. *Hello Kitty*
(www.becuo.com, n.d.)

Menurut buku *Children's Writer's & Illustrator's Market*, 2015, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam merancang sebuah karakter anak:

1. *Likability & Relatability*

Karakter utama harus memiliki biografi yang bagus agar mudah disukai. Pencitraan karakter tersebut seakan-akan seperti teman yang baik bagi pembacanya.

2. *Durability & Adaptability*

Karakter yang sifatnya telah ditentukan di awal cerita harus dapat beradaptasi dengan keadaan. Anak-anak hanyalah manusia biasa yang senang melakukan eksplorasi.

3. *Plausibility*

Anak-anak menyukai cerita fiksi/ tidak nyata. Sebagai desainer, penulis dituntut untuk memasukkan karakter yang dapat dipercaya anak-anak ke dalam dunia khayalan tersebut. Penulis harus meyakinkan anak-anak yang membaca bahwa karakter tersebut sama sekali tidak membosankan.

4. *Marketability*

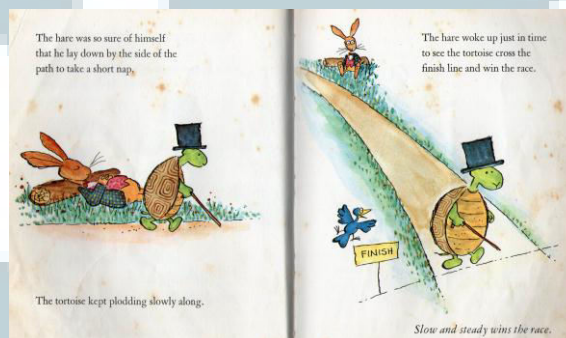
Untuk menghasilkan cerita yang bagus, cerita harus berkesinambungan. Di mana dalam unsur ini karakter tokoh tidak tertebak secara langsung di halaman pertama, melainkan dengan aksi-aksi cerita lanjutannya.

Berdasarkan informasi di atas, penulis akan membuat karakter imajinatif yang memiliki kepribadian yang menarik di dalam buku ilustrasi ini. Tokoh akan memiliki kepribadian yang nyaman dan dekat oleh anak-anak sehingga anak akan merasa tokoh itu merupakan teman yang baik dan patut untuk ditiru. Selain itu, penulis akan menggambarkan tokoh ini dengan meminjam bentuk binatang,

karena anak-anak yang lebih tertarik untuk melihat tokoh imajinatif daripada tokoh manusia yang sudah biasa dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Pengilustrasian tokoh anak-anak akan digambarkan secara sederhana, mudah untuk diingat melalui karakternya, dengan *style* gambar kartun dan tidak realis.

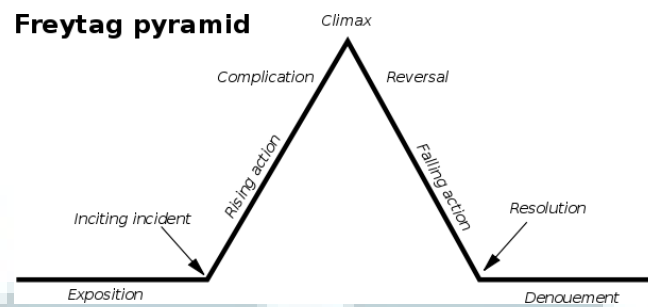
2.6.2. Plot

Plot adalah rencana rancangan cerita yang akan dibuat oleh penulis. Plot yang terpilih untuk buku ilustrasi ini adalah plot dengan menciptakan satu konflik antar tokoh. Satu konflik ini mempunyai alur waktu yang maju untuk mencapai klimaksnya. Penulis memilih untuk menciptakan satu konflik karena buku ini ditargetkan untuk anak berusia 4 – 6 tahun yang masih sulit untuk mengerti isi cerita jika memakai jenis plot lain. Melalui pemilihan plot ini diharapkan anak-anak dapat mengerti isi cerita dengan mudah.



Gambar 2.18. Alur plot maju
(rocupcapi41.soup.io, n.d.)

Penulis juga menggunakan metoda dari *Freytag Pyramid* dengan urutan yang dimulai dengan adanya pemicu, lalu kondisi cerita meningkat, hingga terjadi komplikasi dan berpuncak pada klimaksnya. Setelah itu situasi cerita mereda serta menurun hingga penyelesaian akhir dan *ending*.



Gambar 2.19. *Freytag pyramid*

(www.ohio.edu, n.d.)

2.6.3. *Setting*

Latar belakang (*setting*) untuk menggambarkan tempat dan suasana akan disesuaikan dengan isi cerita. *Setting* ini penting untuk menjelaskan keadaan baik itu suasana maupun tempat yang sedang dialami oleh karakter. *Setting* juga berfungsi untuk memudahkan pembacanya agar cepat menangkap dan memahami isi dari cerita, apalagi jika ditujukan untuk anak-anak. *Setting* yang dirancang penulis akan berupa *setting* fiksi. Contoh *setting* fiksinya adalah seperti pada Gambar 2.20 , yang pada zaman sekarang sulit ditemukan sebuah rumah nyaman berlokasi di hutan dengan pekarangan yang indah.



Gambar 2.20. *Snow White Red-Handed*

(Maia Chance, 2014)

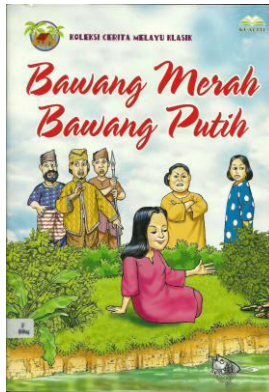
2.7. Dongeng Anak

Banyak anak usia 4 – 6 tahun menyukai dongeng karena selain visualnya yang menarik, cerita dari dongeng dapat membuat mereka berimajinasi. Dongeng bertujuan hanya untuk hiburan semata dan hanya dapat bekerja untuk anak dibawah usia 7 tahun. Sebab, pada usia 7 tahun, anak sudah mulai dapat berpikir secara realistis. Menurut Djamaris (2001, hlm. 68), dongeng merupakan cerita khayalan yang tidak benar-benar terjadi. Di dalam dongeng biasanya memiliki nilai pendidikan dan pesan moral.

Anak usia 4 – 6 tahun, masih belum mengerti arti dari norma yang ada karena pola pikir mereka yang masih abstrak. Akan tetapi, dongeng bekerja ketika pola pikir anak masih abstrak dan anak memiliki daya imajinasi yang tinggi. Oleh karena itu, keberadaan dongeng sebagai media yang tidak langsung dapat menstimulasi pemikiran anak memahami nilai-nilai dari norma dengan mengikuti teladan dari tokoh. Ketika anak memiliki daya stimulasi yang tinggi, maka anak akan memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan mampu untuk menyerap informasi yang lebih.

Beberapa ciri-ciri dongeng yaitu memiliki alur cerita sederhana, tokohnya tidak dijelaskan secara rinci, adanya tema yang diangkat, pendahuluan dan ceritanya bersifat singkat dan langsung pada intinya, serta adanya pesan moral. Sedangkan menurut Antti Aarne dan Stith Thompson dalam karangan Agus DS (2007, hlm. 11), jenis-jenis dongeng terbagi menjadi dongeng biasa, dongeng fabel, dongeng anekdote, dan dongeng berumus.

Dongeng biasa adalah dongeng yang ditokohi oleh manusia. Biasanya dongeng ini menyampaikan pesan duka dan lara. Contoh dongeng ini adalah kisah *Bawang Putih dan Bawang Merah*.



Gambar 2.21. Cerita dongeng *Bawang Merah Bawang Putih*
(www.cerita-rakyat-terlengkap.blogspot.com, 2013)

Dongeng fabel adalah dongeng yang berisikan kumpulan binatang sebagai tokohnya. Binatang ini dapat berupa binatang liar ataupun binatang peliharaan yang berperilaku dan mempunyai akal budi seperti manusia. Contohnya adalah dongeng kelinci dan kura-kura.



Gambar 2.22. Cerita dongeng *Cerita yang Terulang*
(Neil Connelly, 1996)

Dongeng anekdote dan dongeng berumus lebih mengutamakan isi ceritanya daripada tokoh seperti dongeng biasa dan dongeng fabel. Dongeng

anekdote adalah dongeng berbentuk lelucon yang bertujuan sebagai hiburan bagi pembacanya yang berupa fiktif. Sedangkan dongeng berumus merupakan dongeng yang berisikan cerita pengulangan.

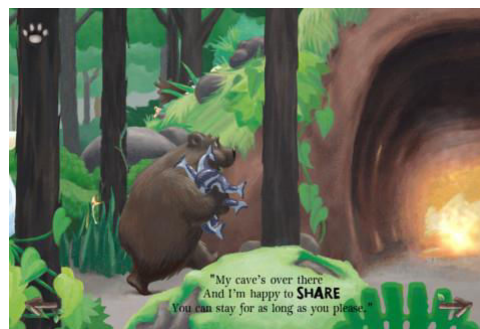
Dari keempat jenis dongeng di atas, penulis memilih dongeng fabel sebagai isi dari buku ilustrasi yang akan penulis rancang. Dongeng fabel cocok untuk anak usia 4 – 6 tahun karena anak-anak yang menyukai tokoh binatang daripada manusia dan tokoh binatang tidak menimbulkan kesan perbedaan *gender* daripada tokoh manusia. Selain itu, di dalam dongeng ini alurnya akan berbentuk sederhana, langsung pada inti ceritanya, mempunyai tema, karakter, dan terdapat pesan moral.

2.8. Desain untuk Anak

Desain untuk anak merupakan salah satu ilmu dari desain grafis. Di mana desain grafis adalah salah satu bentuk ilmu desain yang menyampaikan informasi dengan menggunakan teks atau gambar melalui sebuah komposisi yang tepat. Desain grafis memerlukan kemampuan (*skills*) untuk menerjemahkan bahasa verbal menjadi visual seperti ilustrasi dan tipografi (Kusrianto, 2009). Desain untuk anak dari dulu sudah diterapkan pada media statis seperti buku, baik itu buku pengetahuan, buku dongeng, dan lainnya. Jadi, desain dapat diterapkan dalam bentuk apa saja dengan menggunakan visual elemen-elemen desain untuk menimbulkan interaksi dan reaksi dari sasarannya.

Untuk merancang sebuah buku ilustrasi anak, dibutuhkan prinsip-prinsip desain agar dapat menjadi panduan dalam tahap perealisasi rancangan.

Menurut teori Lauer dan Pentak (2005), ada beberapa prinsip-prinsip desain yang dapat diterapkan pada buku anak. Kesatuan (*unity*) adalah sebuah prinsip desain untuk menyatukan seluruh elemen desain hingga menciptakan sebuah harmonisasi. Prinsip ini bertujuan untuk menyelaraskan dan menyampaikan pesan dari buku ilustrasi anak. Untuk menciptakan buku ilustrasi, objek gambar yang satu dengan lainnya harus saling berhubungan. Jika tidak, maka anak-anak akan susah menangkap isi dari buku tersebut. Contoh pada Gambar 2.23, keadaan cerita dapat tercapai dengan objek-objek sekelilingnya yang mendukung.



Gambar 2.23. *The Very Hungry Bear*

(www.forum.unity3d.com, 2012)

Emphasis bertujuan untuk menarik perhatian anak agar anak dapat lebih terfokus. Emphasis pada buku biasanya menekankan pada objek yang terlihat berbeda (*contrast*) dari yang lain, baik dari segi warna, ukuran, tingkat kelogisan, dll. Tanpa adanya penekanan ini, biasanya desain akan terlihat monoton dan kurang pergerakan. Seperti contoh pada Gambar 2.24, tokoh gadis berkerudung merah berada di posisi tengah, lebih besar dari tokoh pendukung dan berwarna merah. Hal ini membuat mata kita tertuju langsung kepada tokoh utama yang dinamakan dengan *emphasis*.



Gambar 2.24. *Little Red Riding Hood*
(www.elance.com, 2015)

Mendesain buku ilustrasi ini membutuhkan prinsip keseimbangan untuk menciptakan harmonisasi yang tepat dari elemen-elemennya. Seimbang memiliki proporsi yang sama jika ditarik garis lurus dari kiri-kanan ataupun atas-bawah, baik dari ukuran, arah, dan warnanya.



Gambar 2.25. *Balance*
(www.tower.com, 2012)

2.9. Produksi

Untuk membuat sebuah buku ilustrasi yang baik untuk anak, penulis harus mengetahui material dan cara memproduksi buku tersebut.

2.8.1. Kertas

Kertas mempengaruhi kualitas dari buku. Jika penulis salah menggunakan kertas sebagai material isi buku, maka akan mempengaruhi kualitas dari buku tersebut. Berikut merupakan kertas-kertas yang biasa digunakan oleh percetakan:

1. *Art Paper* : permukaan halus dan licin, cocok untuk brosur, katalog, flyer, dll.



Gambar 2.26. *Art Paper*
(www.cvsastrautama.com, n.d.)

2. *Art Carton* : mirip dengan *Art Paper*, hanya ini lebih tebal. Biasanya digunakan untuk *cover* buku, *paper bag*, map, dll.



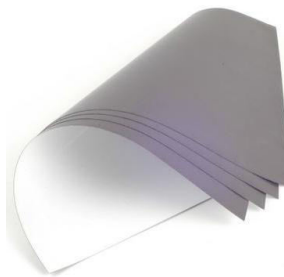
Gambar 2.27. *Art Carton*
(www.kaskus.co.id, 2014)

3. *Ivory* : mirip *Art Carton*, satu sisinya licin, satu sisi tanpa *coating*. Contoh : dus kosmetik, *paper bag*, dll.



Gambar 2.28. *Ivory*
(www.rumahbox.com, 2014)

4. Dupleks : kertas ini sisi atasnya berwarna putih, sisi bawahnya berwarna abu-abu. Biasanya banyak dipakai untuk kotak obat-obatan.



Gambar 2.29. Dupleks
(www.rumahbox.com, 2014)

5. HVS : permukaan kertas ini tidak licin/kasar. Biasanya untuk mencetak buku dan fotokopi.



Gambar 2.30. Kertas HVS
(wirastaka.indonetwork.co.id, n.d.)

6. *Samson Craft* : kertas ini biasanya berwarna coklat dan merupakan kertas daur ulang. Contohnya kertas sampul, *paper bag*, dll.



Gambar 2.31. *Samson Craft*
(*Global Paper Solutions*, n.d.)

7. *Concord* : kertas ini memiliki tekstur dan mempunyai banyak warna. Contoh pengaplikasian pada kartu nama dan sertifikat.



Gambar 2.32. *Concord*
(www.cvsastrautama.com, n.d.)

8. *Yellow board* : kertas ini cukup keras dan biasanya dilapis dengan karton atau *art paper*. Contohnya undangan *hard cover*.



Gambar 2.33. *Yellow Board*
(www.rumahbox.com, 2014)

9. *Fancy paper* : kertas ini berkarakteristik dan memiliki banyak warna. Umumnya dipakai di surat undangan.



Gambar 2.34. *Fancy Paper*
(www.editdokumen.blogspot.com, 2013)

10. *Corrugated* : kertas ini memiliki tekstur bergelombang, biasanya dilapis dupleks atau *art paper*. Contohnya dus indomie.



Gambar 2.35. *Corrugated*
(www.rumahbox.com, 2014)

Material kertas yang akan penulis gunakan adalah *art carton* sebagai isi dengan *yellow board* yang dilapisi *art paper* sebagai *cover*. Isi dan *cover* yang semuanya berbahan tebal disebut dengan *hard paper*. *Hard paper* bertujuan supaya buku ini kokoh dan dapat dipakai dalam jangka waktu yang lama, dikarenakan psikologis anak usia 4 – 6 tahun yang sensorik motornya masih aktif dan dapat merusak isi buku tersebut seperti kegiatan menggigit dan meremas buku.

2.8.2. Teknik Cetak

Menurut Anne Dameria (2012), teknologi cetak yang sehari-hari digunakan berdasarkan bentuk acuannya cetak konvensional terbagi atas:

1. Cetak Offset

Suatu teknik cetak yang menggunakan plat sebagai acuannya. Mesin cetak yang dipakai biasanya berkecepatan tinggi dan dapat mencetak warna 2 sisi sekaligus. Teknik ini terbagi 2 dengan mencetak selebaran atau memakai rol/gulungan untuk produksi besar. Contohnya biasanya adalah surat kabar, majalah, selebaran, dll.



Gambar 2.36. Cetak Offset

(www.simpang5.wordpress.com, 2008)

2. Cetak Tinggi

Cetak ini sering disebut dengan cetak Flexografi menggunakan plat dari karet atau *Photopolymer*. Material cetak yang digunakan biasanya berupa kertas, plastik, foil, karton box, dll. Contohnya label pada kemasan.



Gambar 2.37. Cetak Flexografi
(www.ridacoprinting.com, n.d.)

3. Cetak Dalam

Teknik cetak ini biasanya menggunakan silinder tembaga sebagai acuan cetaknya. Teknik ini banyak digunakan untuk mencetak kemasan seperti permen, rokok, aluminium tipis, dan terutama kemasan fleksibel.



Gambar 2.38. Hasil dari teknik Cetak Dalam
(www.kemasan.co.id, 2010)

4. Cetak Saring

Teknik cetak ini sering disebut juga dengan sablon, caranya adalah dengan menekan tinta melalui celah/lubang kain sutera sebagai acuan cetaknya. Umumnya digunakan untuk permukaan yang tidak teratur seperti botol plastik, botol gelas dan compact untuk kemasan kosmetik.



Gambar 2.39. Hasil dari teknik Cetak Saring
(www.indotrading.com, 2014)

Teknik cetak yang akan penulis gunakan adalah teknik cetak Offset, karena hanya teknik ini yang dapat mencetak lembaran dengan baik dengan menggunakan kertas yang sederhana seperti *art paper*. Teknik ini juga merupakan teknik yang tepat untuk memproduksi buku ilustrasi daripada teknik lainnya, karena selain teknik cetak Offset, teknik cetak lainnya menggunakan media tertentu yang bukan kertas sebagai bahan cetaknya.

2.8.3. Binding

Menurut Anne Dameria (2013, hlm. 129-134), terdapat beberapa metode penjilidan (*binding*) untuk buku :

1. Lem punggung (*Perfect Binding*)

Metode ini menggunakan lem pada punggung buku untuk menyatukan seluruh halaman. Biasanya metode ini dipakai untuk yang jumlahnya lebih dari 60 halaman kertas berbahan tipis atau material yang berbahan tebal.



Gambar 2.40. *Perfect Binding*
(wftprintpm.wikispaces.com, 2011)

2. Jahit Kawat (*Saddle Stitching*)

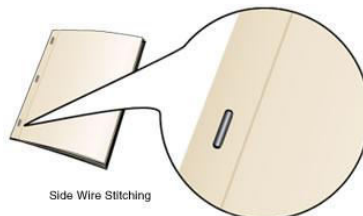
Metode ini menggunakan jepitan kawat yang sering disebut dengan pengkot (stapler). Metode ini cocok untuk yang halamannya kurang dari 60 halaman.



Gambar 2.41. *Saddle Stitching*
(www.mgxcopy.com, 2014)

3. *Side Stitching*

Sama dengan metode jahit kawat, hanya metodenya dari arah samping.



Gambar 2.42. *Side Stitching*
(www.myprintguide.org, 2010)

4. Spiral

Jumlah halaman untuk jilid spiral biasanya kurang lebih 100 halaman.



Gambar 2.43. Spiral

(www.thepracticalshaman.com, 2012)

5. *Screw Post Binding*

Metode penjilidan ini mirip seperti *Side Stitching*, hanya saja menggunakan skrup.



Gambar 2.44. *Screw Post Binding*

(www.instructables.com, 2014)

6. *Ring Binding*

Buku dapat dibuka secara penuh dengan halaman kiri dan kanannya sampai datar.



Gambar 2.45. *Ring Binding*
(store.scrapbook.com, 2015)

7. *Plastic Comb Binding*

Mirip dengan metode spiral, hanya material yang dipakai berbahan plastik dan lebih lebar.



Gambar 2.46. *Plastic Comb Binding*
(www.rapidsrepro.com, 2015)

8. *Case Binding*

Metode ini mengikat kumpulan-kumpulan halaman menjadi beberapa bagian, kemudian dijahit, tulang belakangnya dilem dengan menekan blok bukunya.



Gambar 2.47. *Case Binding*
(softpedia.ws, 2014)

Penulis akan menggunakan metode *Perfect Binding* untuk melekatkan seluruh isi halaman buku. Metode ini lebih baik daripada yang lainnya karena buku yang akan penulis rancang terdiri dari bahan karton tebal dengan isi 24 halaman dan memakai *hard cover*.