



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 I

PENDAHULUAN

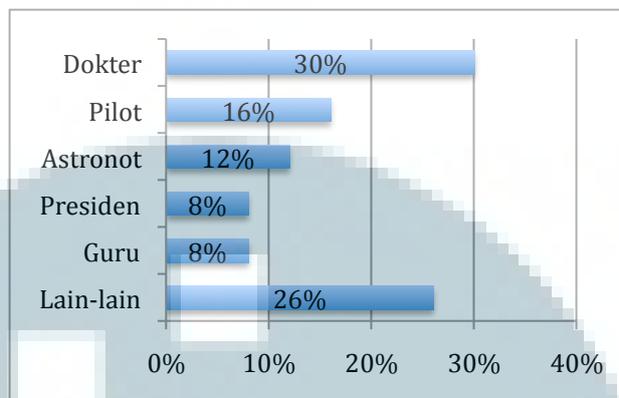
1.1. Latar Belakang

“Jika besar nanti, aku ingin menjadi dokter.” Atau “Cita-citaku adalah astronot.” Hal tersebut sudah ditanamkan dalam benak anak sejak kecil oleh orang tuanya. Namun, banyak anak yang masih kurang mengerti apa dan bagaimana menjadi orang yang dicita-citakan tersebut. Selain itu, anak juga belum mengerti soal profesi dalam hidup.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, profesi adalah bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian tertentu. Pada dasarnya, profesi terbagi atas tiga bidang ilmu utama, yaitu ilmu alam, ilmu sosial, dan humaniora (Kagan, 2009). Ilmu alam mengkaji segala fenomena alam, yang memiliki cabang ilmu seperti biologi, astronomi, fisika, dan geologi. Ilmu sosial mengkaji perilaku manusia dan kondisi psikologisnya, yang memiliki cabang ilmu seperti ekonomi, pendidikan, politik, dan hukum. Humaniora mengkaji pemahaman tentang reaksi manusia terhadap peristiwa dan makna yang disematkannya pada pengalaman sebagai fungsi dari budaya, era historis, dan sejarah kehidupan. Humaniora memiliki cabang ilmu seperti seni, bahasa, dan sastra.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan pada anak usia 6-8 tahun, profesi yang berada dalam lingkup ilmu alam dan ilmu sosial telah menjadi cita-cita terpopuler. Lima profesi terpopuler tersebut adalah dokter, pilot, astronot, guru, dan presiden.

Tabel 1.1. Persentase Lima Profesi Terpopuler



Siantayani (2009) menjelaskan bahwa anak menentukan cita-citanya berdasarkan keinginan dan pengetahuan mereka yang masih terbatas. Profesi yang mereka lihat sehari-hari, misalnya dokter yang menyembuhkan mereka saat sakit, menjadi profesi idaman mereka.

Dibandingkan dengan kedua bidang di atas yang sudah populer, profesi di bidang humaniora masih kurang diketahui dan dikenal oleh anak. Padahal, profesi di bidang tersebut juga dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hurlock (1980) mengungkapkan bahwa pada akhir masa kanak-kanak, yaitu usia enam hingga sepuluh atau dua belas tahun, hiburan favorit anak salah satunya adalah membaca buku cerita bergambar. Mereka tumbuh dengan bacaan-bacaan favorit mereka, namun apakah mereka mengetahui bahwa untuk membuat buku-buku tersebut dibutuhkan tenaga profesional. Dalam pembuatan buku cerita bergambar, dibutuhkan tenaga profesional seperti ilustrator, penulis cerita, penyunting, perancang sampul, penataletak, dan sebagainya.

Berdasarkan riset yang dilakukan pada anak usia 6-8 tahun, anak masih kurang mengetahui dan memahami profesi-profesi tersebut. Di antara kelimanya, profesi yang paling menarik minat anak adalah ilustrator. Sehingga, berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penulis ingin memperkenalkan profesi ilustrator kepada anak agar memperluas wawasan mereka, dan jika sesuai dengan minat dan bakatnya, anak dapat termotivasi untuk memiliki cita-cita menjadi seorang ilustrator.

Menurut penjelasan dari situs *Kompas.com* (2012: 24 Juli 2013), psikolog Evangeline Suaidy, M.Si. mengungkapkan bahwa anak perlu diberi kesempatan untuk berpikir tentang cita-cita mereka. Hal ini bertujuan untuk membantu merangsang kemampuan anak berpikir dan mengembangkan otak. Cita-cita tersebut dapat memotivasi kreativitas anak untuk mewujudkan apa yang mereka inginkan, merangsang kemampuan untuk berprestasi, dan memiliki kekuatan untuk menghadapi tantangan dalam mewujudkan cita-cita tersebut. Dengan mengetahui cita-cita anak, orang tua memiliki banyak kesempatan untuk menggali potensi anak lebih dalam dan mendukung proses belajarnya.

Untuk menyosialisasikan pengetahuan tentang profesi ilustrator, diperlukan strategi serta media yang bersifat edukatif yaitu berupa buku. Buku merupakan alat penyampaian informasi yang dapat menstimulasi imajinasi anak. Situs *Kompas.com* (2009: 17 September 2012) menjelaskan bahwa buku bergambar memiliki daya tarik dan memberikan peran penting pada anak dalam perkembangan bahasa, daya khayal, keindahan, dan kreativitas. Dengan kekuatan materi, kemasan, dan ilustrasi yang menarik, buku mampu berkomunikasi dengan

anak melalui cara yang menyenangkan. Dalam rancangan buku, terdapat ilustrasi *full color* yang bercerita tentang profesi ilustrator.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana memberikan informasi pengenalan profesi ilustrator secara komunikatif dan menarik kepada anak agar dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak melalui perancangan buku ilustrasi?

1.3. Batasan Masalah

Buku ilustrasi pengenalan profesi ilustrator ini ditujukan untuk anak berusia 6-8 tahun atau tingkat pendidikan SD kelas 1-3, baik laki-laki maupun perempuan, di seluruh Indonesia. Pada usia tersebut, anak sedang berada dalam tahap masa kanak-kanak kedua (Papalia dan Old, 1987 dalam Akbar-Hawadi, 2001) di mana “anak-anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya.”

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Memberikan informasi pengenalan profesi ilustrator secara komunikatif dan menarik kepada anak agar dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran anak melalui perancangan buku ilustrasi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

- Manfaat bagi penulis

Memperkaya pengetahuan dan pengalaman penulis dalam merancang sebuah buku ilustrasi dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni.

- Manfaat bagi orang lain

Diharapkan karya ini dapat berguna sebagai media informasi dan hiburan untuk memperluas wawasan dan kesadaran anak mengenai profesi di bidang humaniora, sehingga bidang ini dapat menjadi lebih populer bagi anak.

- Manfaat bagi universitas

Dapat menambah buku referensi dan masukan bagi para mahasiswa UMN, khususnya Jurusan Desain Komunikasi Visual yang memerlukan informasi tentang perancang buku ilustrasi maupun yang bersangkutan dengan profesi ilustrator.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data yang dilakukan selama perancangan buku ini antara lain adalah studi pustaka dengan mencari data-data dari buku, artikel, jurnal, maupun karya ilmiah lain; analisis lapangan dengan mengamati ciri-ciri buku anak yang sedang beredar di pasaran; dan kuesioner yang akan disebarakan kepada anak sesuai segmentasi.

1.7. Metode Perancangan

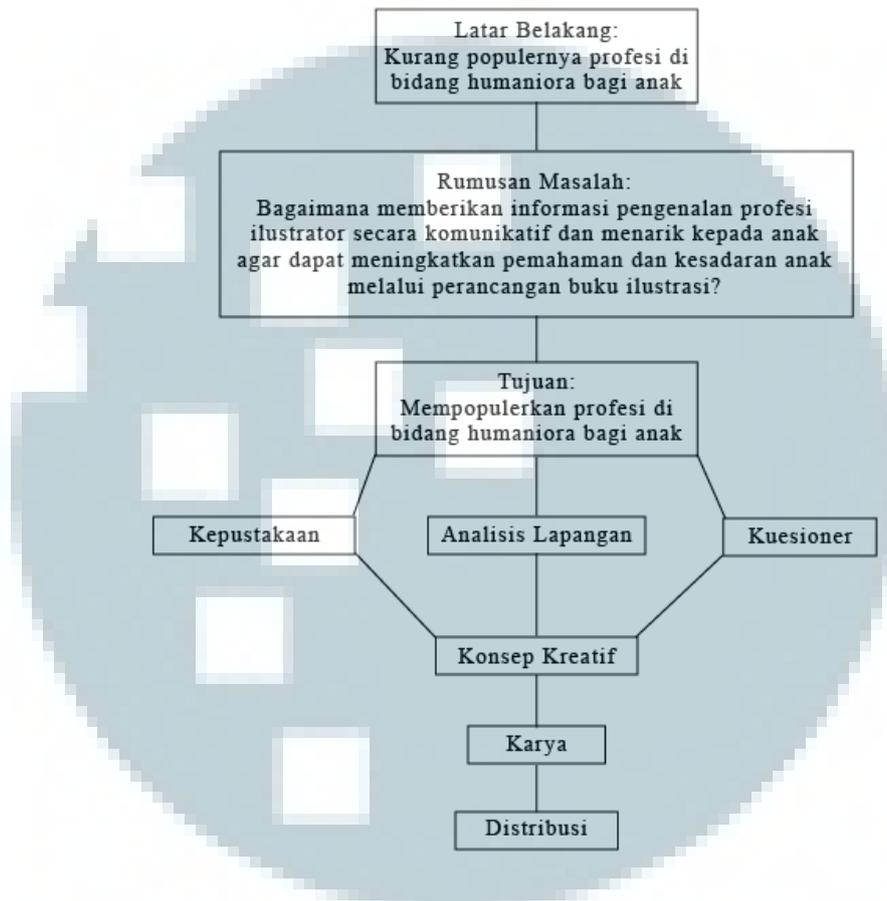
Tahapan perancangan yang akan dilakukan adalah:

- Mengetahui dan memahami target pasar serta jangkauannya. Mencari tahu aspek-aspek positif dan kendala-kendala yang ada dalam area penelitian.
- Mengamati perilaku dan kebiasaan target pasar. Apa kebutuhan utama mereka yang belum terpenuhi saat ini, apa yang mereka sukai dan tidak sukai.
- Memvisualisasikan konsep. Melakukan *brain storming* dan *mind mapping* berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan.
- Merancang alternatif, mengevaluasi, dan menyempurnakan hasil visualisasi konsep. Mengamati efektivitasnya dan secara bertahap memperbaiki dan menyempurnakan perancangan buku.
- Menerapkan hasil akhir desain untuk disosialisasikan dan dipromosikan.

1.8. Skematika Perancangan

Untuk mengetahui gambaran umum tentang karya ini, maka diperlukan sistematika perancangan sebagai berikut:

Tabel 1.2. Sistematika Perancangan



- Bab I Pendahuluan.
Menjelaskan tentang latar belakang masalah yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir. Menerapkan ide-ide dasar yang nantinya menjadi pedoman dalam pembuatan desain, serta rumusan masalah dan batasannya yang merupakan gambaran umum dari pengantar karya.
- Bab II Tinjauan Pustaka.

Menjelaskan tentang tinjauan berbagai data yang diperoleh sebagai pendukung perancangan.

- Bab III Metodologi.

Menjelaskan tentang konsep dasar perancangan sebagai hasil dari proses pengolahan data.

- Bab IV Analisis.

Menjelaskan tentang berbagai alternatif yang dibuat. Alternatif tersebut mengeksplor elemen dasar visual seperti ilustrasi, tata letak, warna, dan tipografi. Desain yang terpilih sebagai alternatif terbaik akan dipergunakan.

- Bab V Penutup.

Kesimpulan dari proses perancangan dan alasan mengapa karya tersebut perlu ditampilkan.

UMMN