

PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK

Rasyid Tribayujaji¹, Ida Ayu Dwita Krisna Ari², Ni Luh Desi In Diana Sari³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia
Denpasar, Jalan Nusa Indah Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: rasyiddkv2001@gmail.com

Abstrak

Buku bergambar adalah buku yang berisi kombinasi antara unsur visual seperti ilustrasi dan narasi teks yang disesuaikan dengan tema yang akan dibuat dan dibuat menyesuaikan dengan target pembacanya. Buku bergambar memiliki beberapa jenis, salah satunya buku bergambar pembelajaran atau pendidikan yang digunakan sebagai media belajar. Dalam perancangan buku bergambar ini, penulis mengerjakan buku bergambar belajar Bahasa Inggris tingkat anak-anak sekolah dasar untuk salah satu tempat kursus Bahasa Inggris bernama Nonstop Learning Bali. Penulis juga dibimbing oleh Made Blez Studio selaku mentor dan mitra magang. Tujuan perancangan buku bergambar yaitu menumbuhkan minat membaca di usia anak-anak dengan menyajikan visual menarik yang sesuai dengan dunia anak, penyampaian edukasi atau pengetahuan, serta membantu melatih daya pikir anak dengan pertanyaan dan permainan yang interaktif. Penggunaan media buku konvensional atau cetak untuk anak-anak memiliki beberapa kelebihan tersendiri diantaranya bisa merasakan sensorik fisik secara nyata dengan lembaran-lembaran kertas yang bisa disentuh, bisa menjadi koleksi yang dipajang di rak buku, dan tidak kecanduan atau terlalu lama terpapar dengan layar gadget yang berkaitan dengan kesehatan mata. Metode yang digunakan dalam proyek ini dimulai dari proses pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, kepustakaan, dan metode blended learning atau campuran. Tahapan perancangan visual dimulai dari tahapan pengumpulan data dan informasi dari klien untuk dijadikan acuan perancangan, pembuatan sketsa berdasarkan brief dari klien, perancangan desain karakter, pemberian warna dasar, pemberian warna gelap terang, pemilihan typeface gaya huruf yang sesuai, dan penerapan prinsip-prinsip pada Desain Komunikasi Visual. Hasil akhir buku dicetak menggunakan kertas HVS 100gsm pada bagian isinya dan art paper 210gsm pada bagian cover depan dengan ukuran kertas A4.

Kata kunci : Buku Bergambar, Buku Anak, Media Pembelajaran

Abstract

Picture books are books that contain a combination of visual elements such as illustrations and text narratives that are tailored to the theme to be created and made according to the target audience. Picture books have several types, one of which is learning or educational picture books that are used as learning media. In designing this book, the author worked on an English learning picture book for elementary school children for an English course called Nonstop Learning Bali. The author was also mentored by Made Blez Studio as mentor and internship partner. The purpose of designing picture books is to foster interest in reading at a young age by presenting interesting visuals that match the world of children, delivering education or knowledge, and helping train children's thinking with interactive questions and games. The use of conventional or printed book media for children has several advantages, including being able to feel real physical sensory with sheets of paper that can be touched, can be a collection displayed on a bookshelf, and is not addicted or too long exposed to gadget screens related to eye health. The method used in this project starts from the data collection process using interviews, observation, literature, and blended learning methods. The stages of visual design start from the stages of collecting data and information from clients to serve as a reference for design, sketching based on the client's brief, designing character designs, providing basic colors, providing light dark colors, selecting appropriate typeface styles, and applying the principles of Visual Communication Design. The final book was printed using 100gsm HVS paper on the contents and 210gsm art paper on the front cover with A4 paper size.

Keywords: *Picture Books, Children's Book, Learning Media*

PENDAHULUAN

Buku adalah salah satu media yang umum digunakan untuk proses pembelajaran dimana terdapat materi-materi atau bacaan tertentu untuk dibaca dan dipelajari. Menurut Lestari, dkk. (2021), “literasi adalah suatu proses pembelajaran yang komprehensif dengan tujuan untuk mengidentifikasi, memahami, mengkomunikasikan, dan menghitung menggunakan bahan cetak dan tertulis dengan berbagai konteks”.

Menurut Psikolog anak dan remaja Vera Itabiliana, S.Psi., Psikolog pada chanel youtube Bincang Sehati berjudul meningkatkan minat baca anak mengatakan “Membaca bukan hanya menambah pengetahuan saja, membaca juga bisa mengembangkan daya pikir anak. Dengan membaca, anak berlatih tentang urutan seperti membaca cerita yang memahami urutan pertama, tengah, akhir. Dengan membaca, anak mengembangkan Theatre of Mind yang membayangkan atau imajinasikan apa yang anak baca serta melatih kreatifitas”.

Kemampuan guru dan para pengajar dalam mendampingi proses belajar anak-anak juga berperan penting dengan mengembangkan strategi-strategi belajar yang menyenangkan, membangun komunikasi, dan media-media yang membuat anak tertarik untuk belajar dan membaca. Penurunan tingkat membaca buku cetak atau konvensional pada anak terjadi salah satu sebabnya karena beralihnya bahan bacaan ke media gadget. Penggunaan gadget pada anak bisa membuat anak terdistraksi dengan aplikasi-aplikasi lainnya sehingga membuat anak sulit konsentrasi dan dari segi faktor kesehatan mata jika terpapar radiasi layar terlalu lama.

Dalam kegiatan MBKM magang/praktik kerja ini, penulis menggarap proyek buku bergambar belajar Bahasa Inggris anak-anak untuk salah satu tempat kursus Bahasa Inggris bernama Nonstop Learning Bali sebagai klien dan Made Blez Studio sebagai mentor dan mitra magang yang berkompeten dibidang desain dan ilustrasi yang akan membimbing penulis selama proses pengerjaan buku bergambar. Nonstop

Learning Bali membuka kursus Bahasa Inggris dengan segala usia dan kebutuhan. Tujuan perancangan buku bergambar yaitu menumbuhkan minat baca diusia anak-anak dengan menyajikan visual yang sesuai dengan dunia anak, penyampaian edukasi atau pengetahuan, serta membantu melatih daya pikir anak dengan pertanyaan dan permainan yang interaktif.

Menurut Warsita (2008) Interaktif adalah hal yang berkaitan dengan komunikasi dua arah atau satu hal yang bersifat melakukan aksi, saling aktif, dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya.

Didalam buku akan diterapkan ilmu Desain Komunikasi Visual dengan menampilkan ilustrasi-ilustrasi, tipografi, dan prinsip-prinsip visual untuk memberikan estetika sehingga menarik untuk dibaca dan dirancang memiliki level dengan materi yang berbeda disetiap halaman. Buku bergambar ini direkomendasikan untuk anak-anak tingkat sekolah dasar dan direkomendasikan didampingi oleh guru atau pendamping untuk menciptakan suasana interaktif antara murid dan guru.

METODE

a) Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden dan jawaban-jawaban dari responden akan dicatat ataupun direkam (M.Hasan, 2002: 85). Dalam pelaksanaan MBKM Magang/Praktik Kerja ini, penulis melakukan wawancara dengan Nengah Nita Loktika, S.S., M.Hum selaku owner Nonstop Learning Bali guna memperoleh informasi-informasi dan brief desain yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan desain.

b) Observasi .

Menurut M.Hasan(2002: 86) mendefinisikan observasi merupakan pencatatan, pemilihan, pengubahan, dan pengkodean pada serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme sesuai tujuan-

tujuan empiris. Menurut Nurdin dan Hartanti(2019: 173) Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Penulis melakukan pengamatan langsung ke Nonstop Learning Bali sebagai klien di Jalan Siulan, Tohpati, Denpasar Timur dengan mengamati ketika klien mengajar dan Made Blez Studio sebagai mentor dengan mengamati mentor dalam mengatur alur kerja.

c) **Kepustakaan**

Menurut (Nazir:2017, h. 93) metode kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Penulis mengumpulkan sumber-sumber literatur baik secara buku maupun sumber digital yang berkaitan dengan proyek yang digarap.

d) **Dokumentasi**

Definisi metode dokumentasi yaitu cara yang digunakan guna memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2018 : 476).

e) **Blended Learning**

Menurut Thorne (2013) Sebuah sistem campuran yang memadukan antara dua komponen maupun metode sekaligus. Perpaduan metode tersebut yaitu *e-learning* serta *multimedia*. Sementara untuk pembelajaran yang diterapkan berupa kelas virtual, *streaming* video, teks animasi *online*, dan lain-lain. Dalam perancangan ini, penulis juga belajar dengan metode campuran dengan memadukan cara digital dan tradisional serta pertemuan tatap muka langsung dan via aplikasi online dalam pengerjaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Perancangan

1. Pertemuan dengan klien

Pada pertemuan dengan klien, penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau metode wawancara kepada klien terkait kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk proyek buku bergambar. Penulis juga berdiskusi terkait konsep visual yang sesuai dengan target pembaca yaitu menggunakan konsep ilustrasi dengan gaya visual anak-anak. Pencarian referensi dengan metode kepustakaan juga dilakukan untuk mendapatkan ide dan inspirasi. Penulis juga melakukan observasi dilokasi tempat klien untuk mendapatkan data pendukung. Hasil dari pertemuan ini yaitu penulis mendapatkan informasi-informasi untuk dijadikan brief desain sebagai acuan dalam merancang.

2. Bimbingan dengan mentor

Setelah mengumpulkan informasi dari klien untuk dijadikan acuan, penulis bertemu dengan mitra untuk melakukan bimbingan/mentoring. Mitra mengarahkan penulis tahapan-tahapan apa saja yang harus dilakukan agar proses pengerjaan bisa teratur. Tahapan pertama yaitu mempelajari brief dari klien, pengumpulan ide-ide, dan mencari referensi seputar buku bergambar.

3. Pembuatan sketsa desain karakter

Penulis merancang desain karakter berjumlah empat orang dan dua karakter binatang. Karakter utama dalam buku ini bernama Rafa yang mewakili anak-anak seusianya dengan penuh semangat, ceria, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Karakter kedua bernama Aidi yang merupakan karakter pintar yang suka membaca dan memakai kacamata. Karakter ketiga bernama Yumi yang memakai topi lucu, memiliki sifat penyayang, dan peduli. Karakter keempat bernama Mr.Sonny yang merupakan karakter turis asing dengan membawa kamera dan suka berpetualang. Terdapat dua karakter binatang pada buku ini yaitu Ichiro yang merupakan kucing milik Yumi dan Dino yang merupakan kura-kura sebagai teman alam mereka. Setiap karakter memiliki perannya masing-masing dalam menyampaikan pesan dan materi.



Gambar 1. Sketsa desain karakter (dari kiri Aidi, Rafa, Mr.Sonny, Yumi, Ichiro)

4. Pembuatan sketsa cover

Sketsa bisa diartikan sebagai bentuk goresan sementara yang berfungsi sebagai gambaran kasar untuk memvisualisasikan ide. Pada cover halaman depan menampilkan tokoh-tokoh karakter dengan latar tempat dihutan yang menunjukkan awal petualangan mereka. Tokoh utama dibuat lebih mencolok dengan menampilkan ekspresi senang untuk mengkomunikasikan kesiapan dan keseruan yang akan dilakukan. Terdapat penambahan karakter pendukung yaitu kura-kura raksasa yang diberi nama Dino.



Gambar 2. Sketsa cover buku

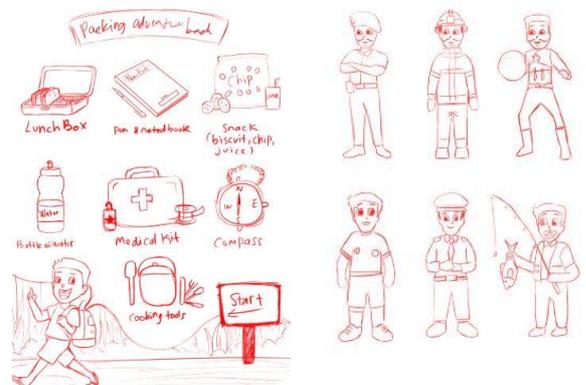
5. Pembuatan sketsa ilustrasi isi buku

Penulis harus menyesuaikan visual yang sesuai dengan target pembacanya yaitu membuatnya sesuai dengan dunia anak-anak. Pada proses sketsa ilustrasi ini, penulis merancang desain ilustrasi karakter yang merepresentasikan anak-anak dengan konsep petualangan. Petualangan yang dimaksudkan yaitu mengenal alam, dunia binatang, lingkungan sekitar, dan lainnya yang dikhususkan untuk belajar anak. Buku bergambar ini memadukan unsur bermain dan belajar dengan

menampilkan materi yang berisi pengetahuan, pertanyaan, dan permainan yang interaktif. Memvisualisasikan brief menjadi ilustrasi membutuhkan kemampuan untuk menganalisa dan kreativitas yang didapatkan dengan berlatih. Dalam proyek buku bergambar ini, halaman yang berisi ilustrasi berjumlah empat puluh tiga halaman yang dikombinasikan juga dengan teks tulisan. Buku bergambar ini menggunakan tingkatan level. Di setiap level memiliki materi masing-masing. Pada level 1 berisi materi tentang kosakata benda-benda disekitar. Level 2 berisi materi tentang dunia binatang. Level 3 berisi materi tentang waktu. Level 4 tentang tempat umum dan profesi. Level 5 berisi materi tentang aktivitas keseharian dan tata bahasa. Dan level 6 adalah level terakhir yang berisi materi tentang kegiatan dan percakapan. Di setiap level terdapat soal dan permainan interaktif yang bisa berinteraksi dengan anak-anak sebagai pembaca. Sketsa yang dikerjakan dibagi menjadi dua yaitu sketsa untuk ilustrasi full satu halaman dan sketsa untuk ilustrasi yang akan dijadikan aset di beberapa halaman. Berikut penulis menampilkan hanya beberapa sketsa saja.



Gambar 3. Sketsa halaman pengenalan



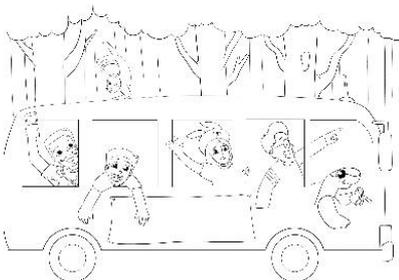
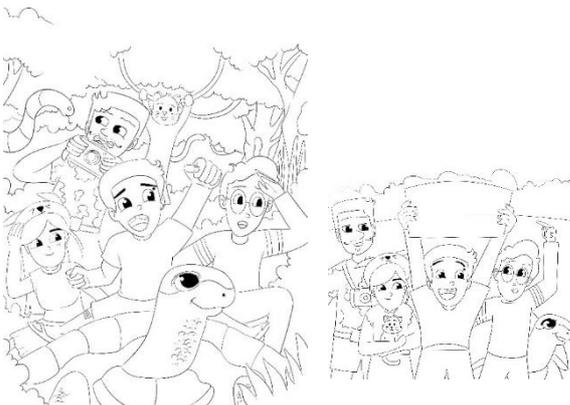
Gambar 4. Sketsa aset-aset ilustrasi yang digunakan untuk beberapa halaman pada buku



Gambar 5. Sketsa ilustrasi materi halaman terakhir

6. Proses outline

Proses outline yaitu proses pemberian garis berwarna hitam dan penambahan detail pada sketsa dengan tujuan memperjelas dan memudahkan pada proses berikutnya. Unsur seni rupa yang menonjol diproses ini yaitu unsur garis. Garis terbentuk dari titik satu dengan titik lainnya yang dihubungkan. Jenis-jenis garis bermacam-macam diantaranya garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lurus diagonal, garis melengkung, garis berbelok zig-zag, dan garis gabungan.



Gambar 6. Hasil outline halaman awal buku

7. Pemilihan typeface gaya huruf

Dilansir dari laman web kreativv.com pengertian typeface adalah sekumpulan karakter alfabet dengan desain dan fitur yang mempunyai cirikhas tertentu seperti setiap bentuk fontnya, ketebalannya, ukurannya, dan rata-rata digunakan untuk mempertegas sebuah kata. Sedangkan font adalah keluarga dari typeface tetapi lebih detail lagi seperti memiliki karakter yang lebih lengkap, lebih lebar, ukurannya (thin, regular, italic, light, bold). Pada buku bergambar ini menggunakan typeface bernama Truculenta dan Comic San Ms dengan kombinasi bold dan regular. Karakter Truculenta sangat sesuai dengan gaya anak dan petualangan sehingga penulis menggunakannya untuk judul dan sub tema pada setiap materi. Sedangkan Comic San Ms digunakan untuk teks bacaan dikarenakan berjenis san serif atau tanpa kait pada ujungnya yang memberikan kesan santai dan tidak terlalu formal sehingga cocok untuk bacaan anak-anak.

TRUCULENTA Truculenta
TRUCULENTA Truculenta
TRUCULENTA Truculenta

Comic San Ms
Comic San Ms

Gambar 7. Typeface yang digunakan



Gambar 8. Gaya huruf untuk judul buku

8. Proses pewarnaan

Proses pewarnaan pada ilustrasi menggunakan software berbasis vektor. Keunggulan gambar yang menggunakan vektor yaitu gambar bisa diubah bentuk maupun ukuran tanpa perlu menurunkan kualitas grafis sehingga gambar tidak akan pecah. Tahapan pemberian warna dimulai dengan memberikan warna dasar, penentuan bayangan gelap dan terang, dan pemberian efek gradasi pada bagian tertentu.



Gambar 9. Pewarnaan cover buku



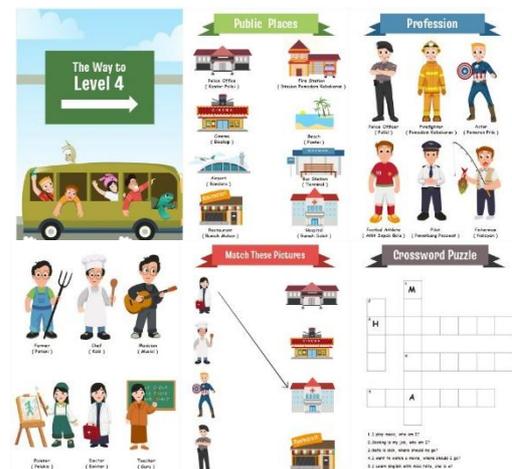
Gambar 10. Hasil pewarnaan level 1



Gambar 11. Hasil pewarnaan level 2



Gambar 12. Hasil pewarnaan level 3



Gambar 13. Hasil pewarnaan level 4

Buku bergambar berisi materi, edukasi, soal atau pertanyaan, permainan interaktif, dan dirancang agar anak-anak atau murid bisa berinteraksi dengan buku dan melatih daya pikir anak. Materi pada buku dirancang memiliki level atau tingkatan. Terdapat 6 level yang berisi materi yang sudah disesuaikan dan didukung oleh ilustrasi-ilustrasi yang menarik. Pada level 1 berisi materi tentang kosakata benda-benda disekitar. Level 2 berisi materi tentang dunia binatang. Level 3 berisi materi tentang waktu. Level 4 tentang tempat umum dan profesi. Level 5 berisi materi tentang aktivitas keseharian dan tata bahasa. Dan level 6 adalah level terakhir yang berisi materi tentang kegiatan dan percakapan. Didalam buku akan diterapkan ilmu Desain Komunikasi Visual dengan menampilkan ilustrasi-ilustrasi, tipografi, tata letak, dan gaya pewarnaan.

DAFTAR RUJUKAN

Chanel Youtube Bincang Sehati (2019) "Meningkatkan Minat Baca Anak". Diambil dari <https://www.youtube.com/watch?v=RISfAEyTCE&t=581s>

Hasan, M. Iqbal. 2002. Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Kreativv.com.(2022) "Perbedaan Typeface dan Font yang Wajib Kamu ketahui". Diambil dari <https://kreativv.com/typeface-dan-font/>

Lestari, Frita Dwi, dkk. 2021. Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6): 5087—5099.

Nazir, Moh. 2017. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung

Thorne, Kaye.(2013). Blended Learning: How to Integrate Online and Traditional Learning. USA: Kogan Page Limited

Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya. Jakarta : Rineka Cipta.