

ANALISA DESAIN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK TEMA SAINS BIOLOGI BERJUDUL “LASKAR BAKTERI BAIK”

Oleh:

Udhi Marsudi¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

Jovita Nanda²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

udhimarsudiart@yahoo.com¹ ; jovitananda@gmail.com²

ABSTRAK

Selain buku pelajaran sekolah, buku cerita anak juga dapat menjadi sumber ilmu tambahan untuk anak. Melalui buku cerita anak, informasi berupa pengetahuan dan pesan moral dapat disampaikan. Tentunya peran visual seperti ilustrasi juga berperan penting dalam menyampaikan pesan tersebut. Analisa ini dibuat bertujuan untuk memahami dan mempelajari desain yang digunakan pada buku cerita anak bertema sains biologi bakteri khususnya pada bidang ilustrasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa: Meninjau teori-teori mengenai desain dan ilustrasi, Mengobservasi salah satu buku cerita anak yang bertema sains biologi bakteri beserta buku cerita anak lainnya sebagai pembandingan, Mewawancarai beberapa ahli dalam bidang ilustrasi buku cerita anak. Hasil yang diinginkan dari penelitian ini adalah memahami hal-hal mengenai desain ilustrasi yang digunakan pada buku cerita anak di Indonesia.

Kata kunci: *buku cerita anak, bakteri, ilustrasi.*

ABSTRACT

In addition to school textbooks, children's story books can also be a source of additional knowledge for children. From children's story books, information in the form of knowledge and moral messages can be conveyed. Certainly the role of visuals such as illustrations also plays an important role in conveying the message. This analysis was made aiming to understand and study the designs used in children's biology-themed science books especially in the field of illustration. The method used in this research is: Reviewing theories about design and illustration. Observing one of the children's story books on the theme of bacterial biology and other children's story books as a comparison. Interviewing several experts in the field of illustration children's story book. The desired result of this research is to understand things about the illustration design used in children's story books in Indonesia.

Keywords: *children's story books, bacteria, illustrations.*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: 31st July, 2019

Revised: 14th March, 2020

Accepted: 13rd June, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, pengaruh desain visual di dalam kehidupan sehari-hari semakin terlihat. Dengan adanya desain visual, masyarakat dapat memperoleh dan memahami informasi dengan mudah dan lebih cepat. Hal ini dapat dilihat dari benda-benda di sekitar yang digunakan dalam sehari-harinya seperti periklanan, kemasan produk, majalah, cover dan ilustrasi buku.

Desain visual berpengaruh besar dalam dunia perbukuan. Untuk menarik perhatian dan memberikan kesan sifat apa yang akan dimuat dalam buku, diperlukan desain cover yang baik dan sesuai dengan pasar yang dituju. Desain tipografi pada buku juga harus dipertimbangkan berdasarkan tingkat keterbacaan dan kesan yang diberikan pada font-font yang digunakan. Selain itu, terdapat juga beberapa buku yang menggunakan ilustrasi untuk membantu pembaca lebih mudah memahami konten yang disampaikan di dalam buku tersebut.

Desain ilustrasi dalam buku memiliki peran dalam penyampaian informasi. Selain digunakan pada cover buku, ilustrasi juga digunakan dalam isi konten buku. Desain ilustrasi yang digunakan dalam buku harus jelas dan tidak ambigu agar pembaca mudah paham dan tidak keliru. Ilustrasi dalam buku membantu pembaca untuk memiliki gambaran sesuai dengan konten yang

disampaikan dalam buku tersebut, juga dapat memudahkan pembaca dalam menyerap informasi tersebut. Selain itu, ilustrasi juga digunakan pada buku cerita guna membantu pembaca untuk berimajinasi gambaran dan menghayati cerita yang disampaikan di dalam buku tersebut.

Dalam buku anak, Ilustrasi memiliki pengaruh besar dalam penyampaian isi buku baik berupa informasi maupun cerita. Ilustrasi dalam buku anak membantu meningkatkan kemampuan persepsi visual, juga meningkatkan kemampuan ingatan visual pembaca. Karena itu ilustrasi yang digunakan pada buku anak harus didesain tidak rumit dan jelas agar mudah dipahami dan menarik untuk dibaca anak-anak sesuai dengan umur yang ditargetkan buku tersebut. Keseimbangan kata-kata dan ilustrasi yang digunakan juga harus diperhatikan.

Identifikasi Permasalahan

Terdapat banyak buku-buku cerita anak yang tidak sesuai baik dalam hal format, perbandingan teks dan visual, bahkan ada buku cerita yang lebih banyak kata-kata (cerita) daripada gambar-gambar yang ditampilkan. Padahal jika terlalu banyak kata-kata yang disampaikan dibanding ilustrasi, anak-anak akan cepat merasa bosan karena masih kurangnya kemampuan mereka dalam mengolah kata-kata yang sulit menjadi informasi yang akan mereka serap.

Sebaliknya, penggunaan kata-kata yang sangat minim juga dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman yang tersampaikan pada anak karena masih rendahnya kemampuan anak-anak dalam membaca persepsi visual. Karena itu buku anak mengenai pengenalan ilmu sains membutuhkan ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami bagi anak-anak.

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. Desain

Desain merupakan proses perancangan yang mengubah dari sebuah kebutuhan menjadi sebuah produk jadi atau solusi desain (Ambrose & Harris, 2015: 9). Dari sebuah permasalahan dalam kehidupan, desain diciptakan dari pikiran manusia untuk menyelesaikan masalah tersebut.

b. Desain Komunikasi Visual

Menurut definisinya, Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan cara mengelola elemen-elemen grafis seperti bentuk dan gambar, tipografi, komposisi warna, dan layout (Kusrianto, 2007: 2).

Awalnya Desain Komunikasi Visual berasal dari Desain Grafis yang hanya sebatas media cetak. Namun seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin maju dan media-media digital semakin

banyak digunakan. Kini Desain Grafis sudah menjadi salah satu bagian dari Desain Komunikasi Visual.

Desain Komunikasi Visual memiliki banyak cabang, di antaranya yaitu ilustrasi, fotografi, tipografi, videografi, multimedia, komik, animasi, periklanan, Computer Graphic, dan 3D modelling.

c. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi secara harfiah adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau mengisi sesuatu. Dalam buku cerita, ilustrasi sangat dibutuhkan untuk memberi gambaran tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku cerita tersebut kepada pembaca (Kusrianto, 2007: 110). Ilustrasi merupakan gambaran yang dijadikan alat bahasa visual yang menyampaikan suatu pesan kontekstual pada orang yang dituju. Ilustrasi yang digunakan dapat berupa gambar atau foto. Ilustrasi berupa gambar memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi karena kemampuannya untuk menggambarkan sesuatu yang tidak dapat diperoleh dari teknik fotografi. Namun untuk konten yang membutuhkan informasi yang sesuai dengan kenyataan, ilustrasi yang lebih pantas digunakan adalah ilustrasi berupa foto (Male, 2007:10).

Menurut Nick Soedarso di dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada” (2014: 566), ilustrasi berdasarkan

penampilannya memiliki bentuk yang bermacam-macam, yaitu:

1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sangat mendekati dengan kenyataan di alam.

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan gambar yang berfungsi untuk menghias sesuatu. Ilustrasi dekoratif dapat menggunakan bentuk yang disederhanakan maupun dilebih-lebihkan.

3. Kartun

Kartun merupakan gambar yang memiliki bentuk yang umumnya dibuat lebih lucu atau memiliki ciri khas yang tertentu. Biasanya gambar kartun banyak digunakan untuk menghias buku anak-anak seperti majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.

4. Karikatur

Karikatur merupakan gambar yang bentuknya dibuat menyimpang dari bentuk proporsi tubuh. Gambar jenis ini seringkali digunakan dalam sebuah kritikan atau sindiran.

5. Cerita Bergambar / Komik

Cerita bergambar atau komik adalah cerita yang dalam penyampaiannya menggunakan gambar dan teks. Teknik penggambarannya menggunakan berbagai macam sudut pandang yang dibuat menarik, disesuaikan dengan cerita yang disampaikan.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran merupakan gambar yang berfungsi untuk menerangkan suatu teks atau keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Ilustrasi ini dapat berupa foto, gambar natural, dan bagan.

7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan merupakan gambar yang diciptakan dari hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Jenis gambar ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, dan komik.

Unsur-Unsur Visual

Selanjutnya menurut Adi Kusrianto (2007 : 30), Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, ada beberapa unsur yang diperlukan, yaitu:

1. Titik

Titik merupakan salah satu unsur desain yang wujudnya relatif kecil. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan jumlah, susunan, dan kepadatan yang bervariasi.

2. Garis

memiliki banyak pengaruh terhadap pembentukan suatu objek, juga dapat menjadi batas suatu bidang atau warna. Ciri khas dari garis adalah terdapatnya arah serta dimensi memanjang. Garis dapat tampil dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, dan zigzag. Selain itu, banyak juga kumpulan garis yang dibentuk menjadi berbagai variasi seperti putus-putus, meliuk-liuk, dan tidak

beraturan. Masing-masing bentuk tersebut memiliki pencitraan yang berbeda.

3. Bidang / Bentuk

Bidang atau bentuk merupakan unsur desain yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang umum dikenal adalah bentuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Berdasarkan bentuknya, bidang bias dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometris dan bidang non-geometris. Bidang geometris adalah bidang yang beraturan dan relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non-geometris adalah bidang yang tidak beraturan sehingga cenderung sulit untuk diukur keluasannya.

4. Ruang

Ruang adalah perwujudan dari bidang yang membentuk tiga dimensi. Ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

5. Warna

Warna adalah unsur visual yang berkaitan dengan jenis pigmen. Persepsi warna yang ditangkap oleh mata dipengaruhi oleh cahaya. Secara visual, warna mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis (Kusrianto, 2009: 47)

6. Tekstur

Tekstur merupakan tampilan permukaan yang dapat dinilai dengan cara diraba. Berdasarkan efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan disebut tekstur nyata apabila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan, sedangkan tekstur semu memiliki perbedaan antara hasil penglihatan dengan perabaan. Penggunaan tekstur pada desain dapat menambah pengalaman dan menjadi nilai yang lebih daripada sekedar estetika.

7. Layout

Layout merupakan penyusunan letak elemen-elemen desain pada suatu media tertentu yang disusun untuk membentuk sebuah susunan yang artistik. Dengan adanya layout, elemen-elemen desain grafis yang disusun tersebut mampu menciptakan karya desain grafis yang komunikatif sesuai dengan audiens yang dituju (Anggraini & Nathalia, 2014:74).

Untuk hasil yang maksimal, layout membutuhkan prinsip-prinsip yang sebaiknya diterapkan dengan baik. Menurut Suriyanto Rustan dari buku "Layout Dasar & Penerapannya" (2008:74-84) prinsip dasar layout terdiri atas 4, yaitu:

- *Sequence* (Urutan)

Sequence atau urutan adalah prinsip yang memperhatikan urutan perhatian. Prinsip ini memberikan kesan mana yang harus dibaca pertama hingga ke yang boleh dibaca

belakangan. Urutan tersebut akan memudahkan pembaca dalam menyerap pesan yang disampaikan. Dengan adanya prinsip ini, pembaca secara bawah sadar akan diarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark tahun 2007, di wilayah-wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu urutan pembacaan sebaiknya didesain berdasarkan kecenderungan tersebut. Prinsip ini dapat dicapai dengan adanya *emphasis* atau penekanan.

- *Emphasis* (Penekanan)

Emphasis atau penekanan adalah prinsip yang memperhatikan penekanan tertentu pada unsur-unsur desain agar unsur desain yang diberikan penekanan tersebut dapat dijadikan sebagai pusat perhatian. *Emphasis* dapat diciptakan dengan

- *Balance* (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan merupakan prinsip yang fokus pada pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Dalam desain grafis, terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang dapat dibuktikan dengan tepat secara matematis, sedangkan keseimbangan asimetris merupakan keseimbangannya yang lebih bersifat optis. Layout dengan

keseimbangan asimetris memiliki kesan adanya gerakan sehingga lebih dinamis dan tidak kaku, cocok digunakan pada desain yang berkonsep modern, *hi-tech*, muda, dan bersahabat. Sedangkan layout simetris memberikan kesan formal dan lebih kaku sehingga cocok untuk digunakan pada desain yang membawa pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, dan kokoh.

- *Unity* (Kesatuan)

Unity atau kesatuan adalah prinsip yang menekankan pada kesatuan elemen-elemen dalam desain secara keseluruhan. Dengan adanya kesan kesatuan, pesan dalam sebuah desain akan memberikan efek yang kuat bagi pembacanya. Kesatuan ini tidak hanya berarti kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik terlihat, melainkan kesatuan antara fisik dan non-fisik berupa pesan atau komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

C. METODE

Riset ini menggunakan teknik penelitian secara kualitatif. Menurut Jonathan Sarwono dan Hary Lubis (2007: 95), pendekatan secara kualitatif merupakan penelitian yang bersifat ilmiah dan deskriptif dalam menjelaskan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi. Penelitian desain dengan pendekatan kualitatif bersifat umum, fleksibel, dan berubah-ubah sesuai dengan perkembangan situasi lapangan.

Dalam pendekatan ini, desain hanya digunakan untuk membantu mengarahkan

jalannya proses penelitian. Selain itu peneliti juga akan menggunakan metode penelitian komparatif, yaitu membandingkan objek utama penelitian dengan objek lainnya yang sejenis untuk menemukan persamaan dan perbedaan dari objek-objek tersebut.

1. Menemukan Masalah

Dalam riset ini, peneliti menemukan masalah dengan cara melakukan pengamatan pada buku cerita yang dijual di beberapa toko buku baik secara langsung maupun secara online. Dari hasil pengamatan, peneliti menemukan bahwa rata-rata buku cerita anak hanya membahas tentang bakteri yang jahat, sedangkan buku cerita anak yang membahas tentang bakteri yang baik hanya ditemukan sedikit. Peneliti menyimpulkan bahwa penambahan bahan literatur mengenai sains biologi untuk anak kecil usia 5-8 tahun di mana pada masa tersebut mulai memiliki rasa ingin tahu akan hal-hal yang baru sehingga dari bahan literatur tambahan tersebut dapat membantu anak untuk mengenal lebih dalam dan merasa tertarik untuk mencari tahu tentang dunia sains biologi untuk kedepannya.

2. Metode Pengumpulan Data

Data kualitatif adalah data yang berupa bukan angka, yaitu berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak, atau obyek-obyek lain yang ditemukan di lapangan selama penelitian dilakukan (Sarwono & Lubis, 2007:100).

Dalam riset ini, peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan wawancara dengan beberapa ahli di bidang ilustrasi. Wawancara tersebut akan digunakan untuk membantu pengumpulan data-data yang sah berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Selain itu peneliti juga akan mengumpulkan data pelengkap dengan cara dokumentasi dan landasan teori dengan cara dokumentasi dan kajian literatur dari beberapa sumber seperti buku, jurnal, dan internet.

3. Wawancara

Dengan wawancara beberapa ahli pada bidangnya, peneliti mengamati pengaruh dan kaitan ilustrasi pada buku cerita.

4. Dokumentasi

Peneliti menggunakan beberapa data seperti foto dan referensi yang diambil dari media internet dan dokumentasi pribadi sebagai data pelengkap.

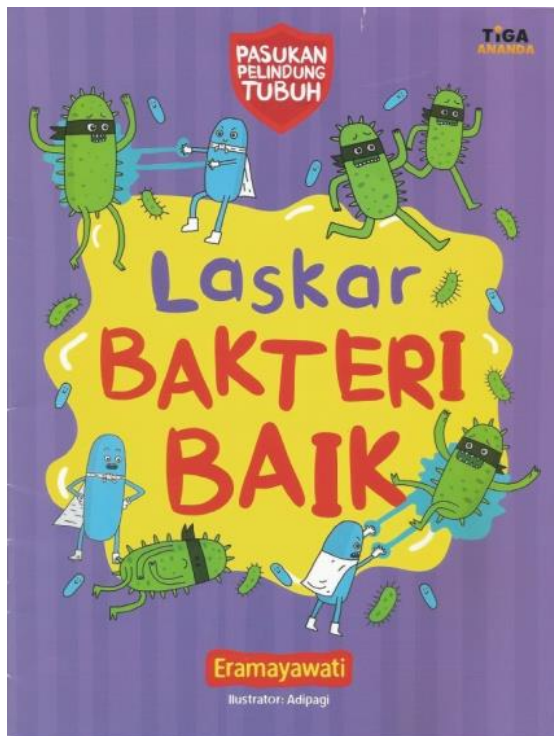
5. Kajian Literatur

Peneliti melakukan studi pustaka mengenai teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Data-data tersebut diperoleh dari buku, jurnal, dan karya ilmiah yang sudah ada.

1. Data Buku

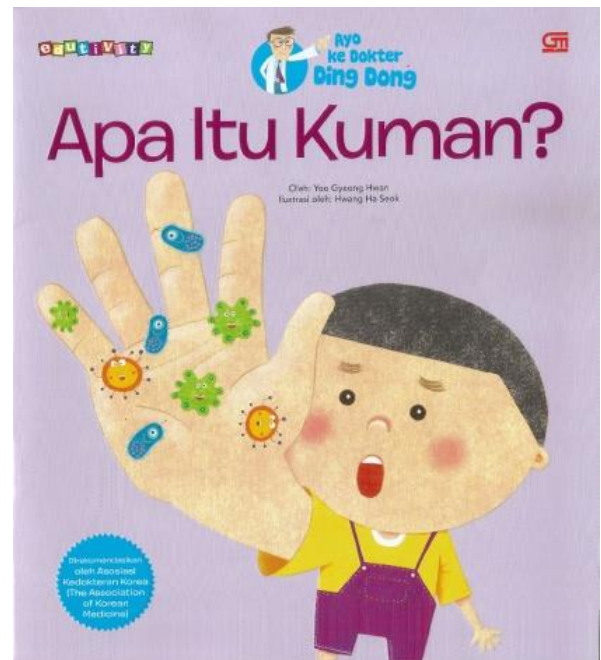
Judul Buku : Laskar Bakteri Baik
Penulis : Eramayawati
Tahun Terbit : November 2017
Penerbit : Tiga Ananda
Harga : Rp. 20.000,-
Diperoleh : Toko online
dari (shopee,penjual:
identia0216shafa)
Diperoleh : 11 September 2018
tanggal

Ilustrator : Adipagi



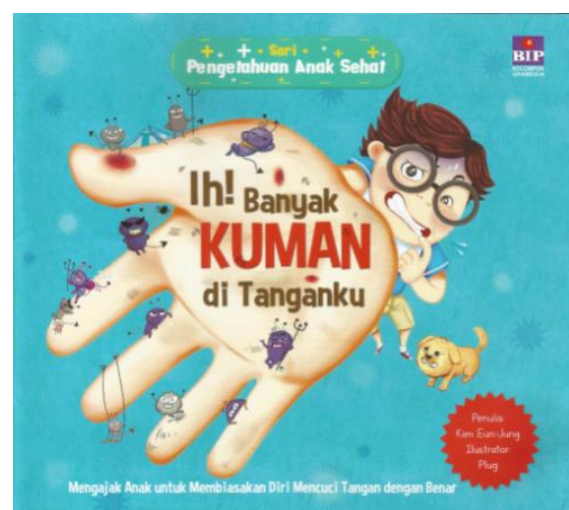
Gambar 1: Cover Depan Buku Cerita Anak "Laskar Bakteri Baik"

Judul Buku : Apa Itu Kuman?
Penulis : Yoo Gyeong Hwan
Tahun Terbit : 2017
Penerbit : PT Gramedia Pustaka Utama
Harga : Rp. 33.000,-
Diperoleh dari : Toko buku Gramedia Depok
Diperoleh tanggal : 27 Oktober 2018
Ilustrator : Hwang Ha Seok



Gambar 2: Cover Depan Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong: Apa Itu Kuman?"

Judul Buku : Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku
Penulis : Kim Eun-Jung
Tahun Terbit : 2017
Penerbit : Penerbit Bhuana Ilmu
Harga : Rp. 44.000,-
Diperoleh dari : Toko online (shopee, penjual: sahabatbook)
Diperoleh tanggal : 27 Oktober 2018
Ilustrator : Plug



Gambar 3: Cover Depan Buku Cerita Anak "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku"

2. Data Narasumber

• Bella Ansori Putri

Nama : Bella Ansori Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Freelance Illustrator
E-mail : bellansori@gmail.com



Gambar 4: Bella Ansori Putri
(Sumber: <https://www.facebook.com/>)

• Ayu Prameswary

Nama : Ayu Prameswary
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Creative Editor
E-mail : ayuprameswar@gmail.com



Gambar 5: Ayu Prameswary
(Sumber: https://www.facebook.com)

Lokasi dan Waktu Wawancara

Wawancara pada ilustrator dilakukan melalui e-mail pribadi pada tanggal 30 Oktober 2018. Sedangkan wawancara dengan editor

dilakukan pada tanggal 5 Desember 2018 tepatnya pukul 09.00 WIB di kantor Erlangga For Kids, Jl. Haji Baping No. 100 RT 7 RW 9, Ciracas, Jakarta Timur.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

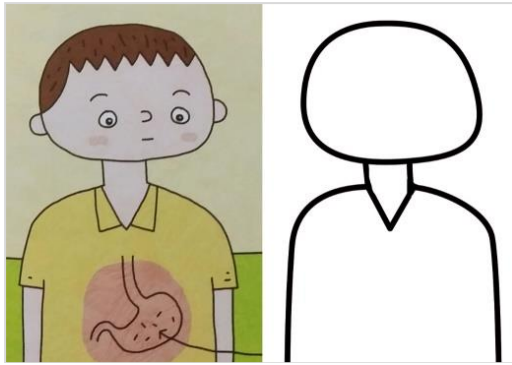
Analisa Objek

1. *Analisa Buku “Laskar Bakteri Baik”*

Buku cerita anak berjudul “Laskar Bakteri Baik” adalah buku karya Eramayawati yang diterbitkan oleh Tiga Ananda pada tahun 2017. Buku tersebut menggunakan ilustrasi karya Adipagi. Buku cerita ini memiliki ukuran sebesar 17 cm x 24 cm dengan jumlah halaman sebanyak 32 halaman. Buku ini dijilid dengan menggunakan cover berbahan art carton dilaminating *glossy*, dengan lembar-lembar isi menggunakan kertas HVS. Buku ini dijilid dengan menggunakan teknik jilid kawat. Berdasarkan jumlah tulisan, bobot pengetahuan yang terkandung, dan penuhnya ilustrasi, buku ini memiliki target pasar untuk pembaca umur 4-7 tahun.

• Ilustrasi

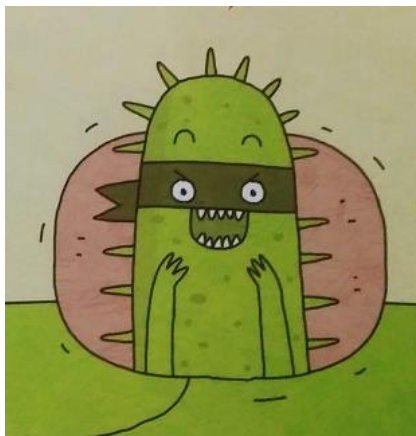
Pada halaman pertama yang menceritakan awalnya bakteri masuk ke dalam tubuh tokoh Abel dalam buku cerita Laskar Bakteri Baik, terlihat bahwa gaya gambar ilustrasi yang digunakan adalah konseptual berupa gambar kartun yang mengalami simplifikasi.



Gambar 6: Bentuk Dasar Gambar Ilustrasi Tokoh Manusia dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

Hal tersebut dapat dilihat dari penggambaran tokoh-tokoh manusia yang memiliki bentuk-bentuk yang disederhanakan menjadi bidang-bidang seperti bentuk kepalanya yang bulat lonjong melebar, dan bentuk badan yang cenderung lurus tanpa ada lekukan-lekukan pada pinggang.

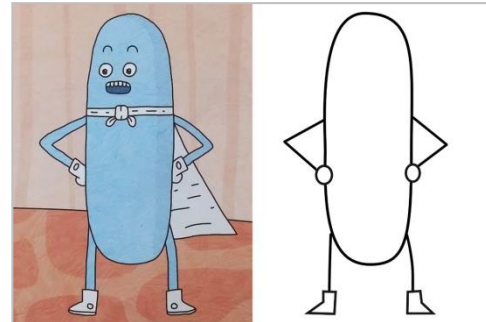
Pada halaman ini juga tampak sedikit bagian dari tubuh tokoh bakteri jahat *Escherichia coli* yang memasuki perut Abel.



Gambar 7: Ilustrasi Tokoh Bakteri Jahat E. Coli Dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

Tokoh bakteri tersebut memiliki bentuk tubuh yang berupa lonjong sederhana dengan bentuk seperti duri-duri di sekeliling tubuhnya.

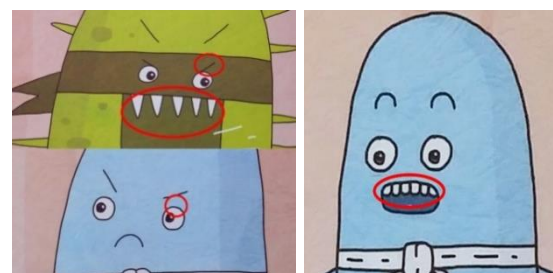
Pada halaman selanjutnya terdapat pengenalan tokoh bakteri baik yang berusaha mencegah bakteri jahat untuk masuk ke dalam tubuh Abel.



Gambar 8: Bentuk Dasar Gambar Ilustrasi Tokoh Bakteri dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

Pada halaman ini terlihat bentuk tokoh bakteri baik yaitu *Lactobacillus* memiliki bentuk yang mirip dengan bakteri jahat, yaitu lonjong sederhana namun tanpa duri-duri.

Dalam ilustrasi yang digunakan pada buku ini terdapat perbedaan pada ekspresi antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis.



Gambar 9 dan 10: Perbedaan Penggambaran Tokoh Bakteri Baik dan Bakteri Jahat

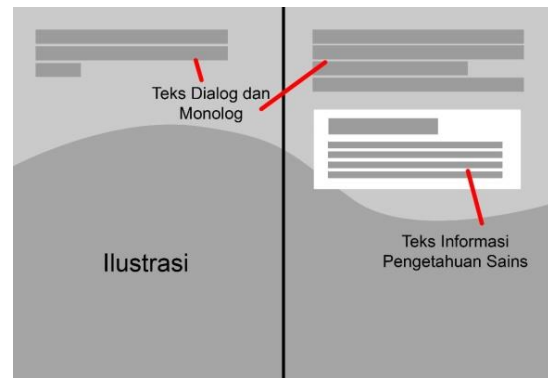
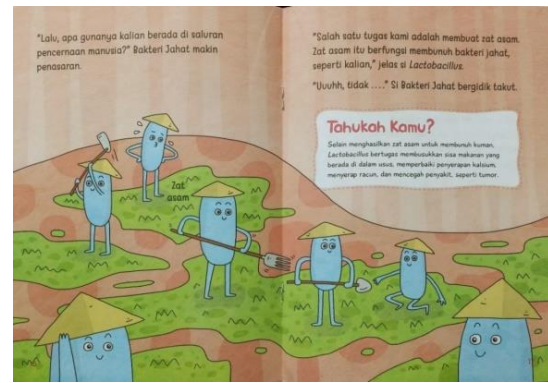
Di saat tokoh antagonis berseru, terdapat garis di atas matanya yang membuat tokoh tersebut seperti memiliki mata yang tajam dan memberi kesan jahat, sedangkan pada tokoh protagonis tidak memiliki garis di atas matanya.

Selain itu ilustrasi karakter bakteri antagonis digambarkan memiliki gigi-gigi yang tajam memberikan kesan menyeramkan. Sedangkan pada tokoh bakteri baik sebagai protagonis, karakter digambarkan dengan gigi yang bulat-bulat dan tidak tajam, hal tersebut memberikan kesan yang berlawanan dengan tokoh antagonis.

Penggambaran ilustrasi dalam buku ini menggunakan *outline* berwarna hitam dan tidak memiliki perbedaan ketebalan pada garisnya. Namun garis yang digunakan untuk menggambarkan bidang objek dibuat sedikit bergelombang dan tidak halus.

- Layout

Jenis layout yang digunakan pada buku ini adalah layout dengan keseimbangan asimetris. Hal ini dapat dilihat sebagai contoh pada salah satu halaman yaitu halaman 16 dan halaman 17. Pada halaman tersebut penggunaan jumlah kata-kata dan beratnya ilustrasi pada bagian kiri dan kanan halaman berbeda. Walaupun halaman 17 memiliki berat ilustrasi yang lebih sedikit daripada halaman 16, kedua halaman yang menyambung tersebut tetap terlihat seimbang.



Gambar 11 dan 12: Komposisi Layout Buku Cerita Anak "Laskar Bakteri Baik" Halaman 16 dan 17

Sesuai dengan urutan baca yang digunakan di Indonesia, yaitu kiri ke kanan lalu dari atas ke bawah, buku ini juga menggunakan urutan tersebut.

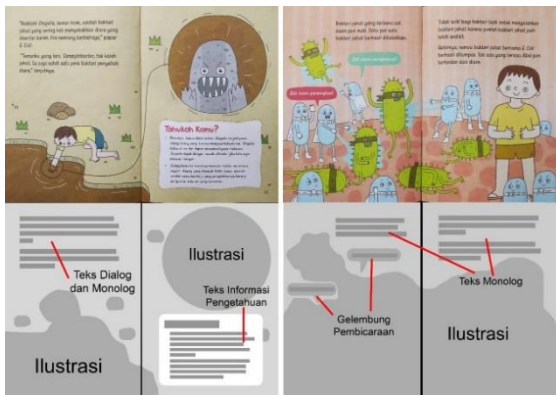
Urutan fokus berawal dari teks yang terletak di bagian kiri atas halaman, menuju ke teks pada halaman kanan.

Urutan ditentukan berdasarkan posisi teks tersebut. Bila teks berada lebih di atas, maka teks tersebut yang dibaca terlebih dahulu, lalu baru dilanjutkan ke teks yang posisinya lebih di bawah daripada teks tersebut.



Gambar 13: Urutan Perhatian Baca pada Buku “Laskar Bakteri Baik” Halaman 16 dan 17

Di dalam buku ini terdapat 2 macam layout yang digunakan. Pertama adalah layout yang menggunakan sebuah ilustrasi yang menyambung antara 2 halaman. Kedua adalah layout yang menggunakan sebuah ilustrasi hanya untuk satu halaman, sedangkan halaman selanjutnya tidak menyambung dengan halaman sebelumnya.



Gambar 14: Contoh Layout yang Menggunakan Satu Ilustrasi untuk Dua Halaman (Halaman 24-25 dan Halaman 30-31 dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

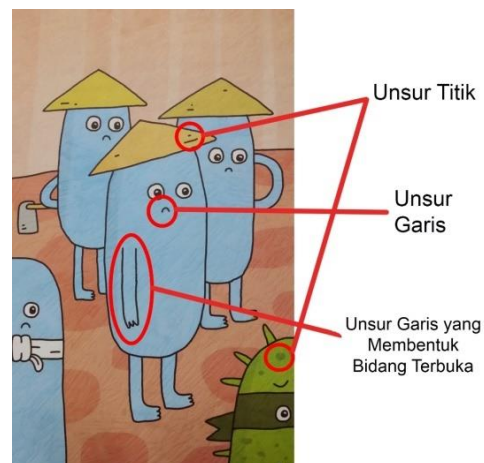


Gambar 15: Contoh Layout yang Menggunakan Dua Ilustrasi Terpisah Untuk Dua Halaman (Halaman 2-3 dan Halaman 26-27 Dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”

• Unsur-unsur Desain

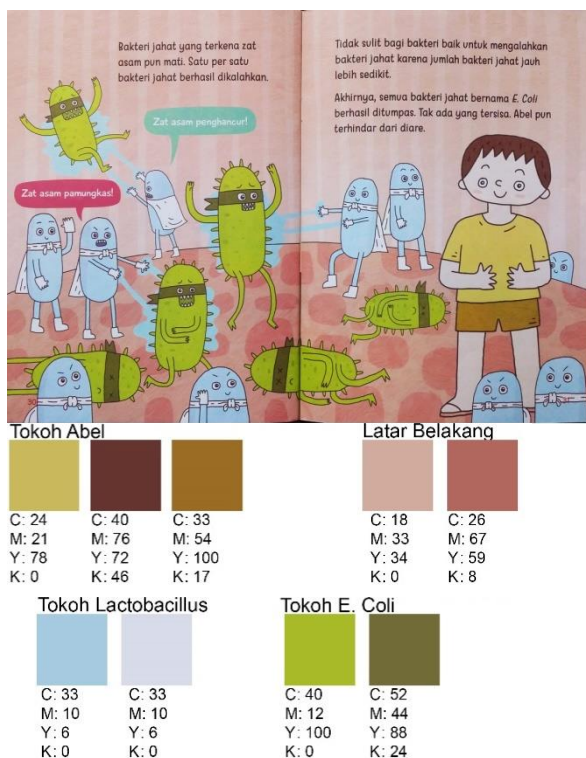
Pada ilustrasi dalam buku ini, terdapat beberapa unsur-unsur desain berupa garis yang membentuk objek ilustrasi, titik, warna, dan tekstur semu.

Penggunaan ilustrasi dalam buku ini menggunakan garis luar (outline) berwarna hitam pada objek-objeknya dengan garis yang memiliki sedikit bergelombang, sedikit tidak rapih. Hal ini membuat gambar-gambar ilustrasi tersebut memberikan kesan gambar kekanak-kanakan dan tidak terlalu kaku.



Gambar 16: Unsur-unsur Titik dan Garis pada Ilustrasi Buku “Laskar Bakteri Baik”

Secara keseluruhan, buku ini cenderung menggunakan banyak warna yang cerah. Hal tersebut memberikan kesan lebih ceria dan tidak menakutkan terhadap pembaca anak-anak. Di dalam buku ini, penggunaan warna tokoh utama protagonis dengan tokoh antagonis utama dibuat kontras berbeda antara satu sama lain. Warna pada tokoh utama bakteri dengan warna latar belakang dibuat kontras berbeda.

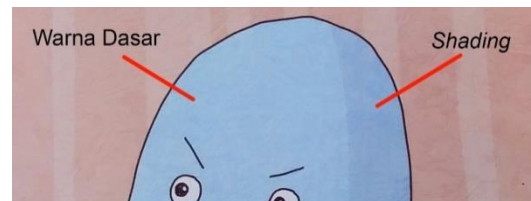


Gambar 17: Warna-Warna yang Digunakan Pada Ilustrasi Buku "Laskar Bakteri Baik" Halaman 30-31

Gaya warna yang digunakan pada ilustrasi dalam buku ini menggunakan gaya warna yang sederhana. Pada objek-objek gambar seperti orang atau bakteri hanya menggunakan satu cell-shading sebagai bayangan dari objek tersebut atau bahkan tidak ada sama sekali. Jenis gaya pewarnaan

ini sesuai dengan gaya gambarnya yang simpel.

Selain itu, ilustrasi dalam buku ini juga memiliki unsur tekstur semu, membuat kesan gambar tersebut tidak datar atau monoton. Penggunaan tekstur semu tersebut diaplikasikan ke seluruh bagian ilustrasi kecuali pada teks, gelembung pembicaraan, dan kotak teks yang berisi pengetahuan sains. Tekstur semu yang digunakan merupakan tekstur yang mirip dengan bentuk tekstur kertas bufalo, seolah-olah kertas bukutersebut memiliki tekstur nyata layaknya kertas bufalo.



Gambar 18: Bagian Ilustrasi Buku "Laskar Bakteri Baik" yang Menggunakan Warna dengan Teknik Cell Shading



Gambar 19: Tekstur Semu yang Digunakan Pada Ilustrasi Buku Cerita Anak "Laskar Bakteri Baik"

2. Analisa Buku Pemandang

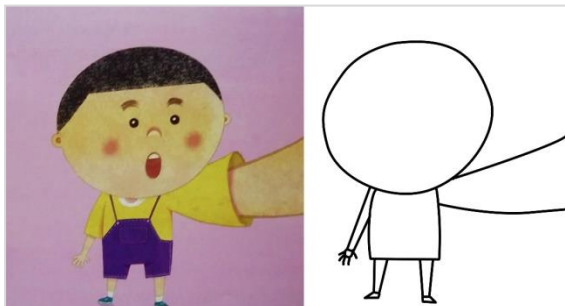
- Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong: Apa Itu Kuman?"

Buku cerita anak berjudul "Apa Itu Kuman?" adalah sebuah buku terjemahan cerita edukasi anak karya Yoo Gyeong Hwan yang diterbitkan oleh PT. Gramedia

Pustaka Utama pada tahun 2017. Gambar-gambar ilustrasi yang digunakan di buku ini dibuat oleh Hwang Ha Seok. Buku ini memiliki ukuran 18.5 cm x 20.8 cm dengan jumlah halaman sebanyak 32 halaman. Buku ini dijilid dengan menggunakan cover berbahan art carton yang dilaminating glossy dan ditambahkan dengan emboss pada tulisan judul dan ilustrasi anak kecil. Lembar-lembar isi buku cerita ini menggunakan bahan art paper, dan dijilid dengan menggunakan teknik jilid kawat. Berdasarkan jumlah teks dan penuhnya ilustrasi, buku ini ditujukan untuk pembaca berumur 2-5 tahun.

Gambar yang digunakan pada buku ini merupakan gambar ilustrasi kartun. Hal tersebut dapat dilihat dari gaya penggambaran ilustrasi tokoh anak-anak

yang pada bentuk kepalanya sangat mendekati bentuk dasar bulat. Sedangkan pada gambar tubuh diubah menjadi lebih pendek dan lebih kecil daripada kepala, juga penggambaran engsel-engsel tubuh seperti tangan dibuat lebih melengkung dan halus.



Gambar 10: Bentuk Dasar Ilustrasi Tubuh Anak Kecil Dalam Buku "Dokter Ding Dong: Apa Itu Kuman?"

Pada buku ini, ilustrasi-ilustrasi yang digunakan buku ini menggunakan elemen garis sebagai pembentuk bidang, dan tekstur. Garis yang digunakan untuk menggambarkan objek ilustrasi menggunakan garis yang tipis dan memiliki warna yang disesuaikan dengan warna objek sekitar. Dalam buku ini terdapat banyak tekstur-tekstur semu yang berbeda-beda. Secara keseluruhan, tekstur semu yang digunakan pada ilustrasi tersebut memberi kesan ilustrasi tradisional yang diciptakan dengan menggunakan pensil warna atau krayon.

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini cenderung lebih memfokuskan pada objek ilustrasinya saja. Hal ini dapat dilihat dari halaman-halaman buku tersebut rata-rata hanya menggunakan latar belakang dengan satu warna saja, tanpa banyak gambar latar belakang.



Gambar 21: Tekstur Pada Bagian dari Ilustrasi Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong : Apa Itu Kuman?"

Buku ini menggunakan layout dengan keseimbangan asimetris, dapat dilihat dari beberapa halaman di dalam buku tersebut, contohnya adalah halaman 9 dan halaman 10. Pada halaman ini dapat dilihat bahwa hanya terdapat ilustrasi pada halaman 9 saja,

sedangkan pada halaman 10 hanya terdapat teks monolog dan dialog. Layout ini disebut layout asimetris karena beban ilustrasi pada halaman 9 lebih besar daripada halaman 10 yang hanya memiliki teks monolog dan dialog. Penempatan komposisi ini membuat pembaca lebih memfokuskan pada ilustrasi terlebih dahulu, baru pada tulisan.

Banyak warna yang digunakan dalam ilustrasi buku ini, namun warna-warna tersebut cenderung lebih berwarna halus. Pada beberapa bagian ilustrasi, terdapat sedikit warna yang lebih muda dan halus sebagai pencahayaan dari objek gambar, dan juga warna yang lebih gelap sebagai bayangan yang membentuk gambar tersebut terlihat seolah-olah memiliki volume.



Gambar 22: Komposisi Layout Buku Cerita Anak "Dokter Ding Dong: Apa itu Kuman?" Halaman 9 dan 10

- Buku Cerita Anak “Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku”

Buku Cerita Anak “Seri Pengetahuan Buku cerita anak karya Kim Eun-Jung yang berjudul “Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku” merupakan buku cerita anak yang diterbitkan oleh Penerbit Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2017. Buku ini memiliki ukuran sebesar 21.5 cm x 19.5 cm dengan jumlah halaman sebanyak 48 halaman

Buku ini menggunakan cover berbahan art carton yang dilaminating glossy, dan menggunakan bahan art paper untuk lembar isi buku tersebut. Buku ini dijilid dengan menggunakan teknik jilid kawat. Berdasarkan jumlah teks dan jumlah halaman, buku ini lebih ditujukan untuk pembaca berumur 4-7 tahun.

Jenis ilustrasi yang digunakan pada buku ini adalah jenis gambar ilustrasi kartun. Ilustrasi tersebut dapat disebut ilustrasi kartun karena gaya penggambaran yang telah mengalami perubahan bentuk dari bentuk nyata dan gambar-gambar tersebut dibuat lebih lucu dan ekspresif.

Buku ini menggunakan jenis *layout* keseimbangan tidak simetris seperti yang terlihat pada salah satu contoh halaman buku tersebut.

Pada halaman 10 dan 11, dapat dilihat bahwa pada halaman 10 ilustrasi lebih besar dan terdapat ruang kosong, sedangkan pada

halaman 11 terdapat ilustrasi yang memenuhi pinggir halaman, dan tempat kosong seperti pada halaman 10 diisi dengan teks dialog dan monolog. Beberapa halaman meletakkan teksnya di atas ilustrasi, dan beberapa juga terdapat teks yang ditempatkan khusus di bagian halaman yang minim ilustrasi atau bahkan tidak ada ilustrasi sama sekali.

Pada gaya gambar ilustrasi buku ini, Penggambaran objek gambar tidak menggunakan garis luar (outline), bentuk objek ilustrasi digambarkan dengan menggunakan warna langsung sebagai bentuknya.



Gambar 23: Komposisi Layout Buku Cerita Anak "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku" Halaman 10 dan 11

Pada beberapa halaman dapat ditemukan adanya unsur-unsur garis yang digunakan sebagai efek-efek pergerakan seperti yang digunakan dalam komik. Salah satu contohnya terdapat pada halaman 10 yang menggunakan garis lurus dan juga garis melengkung tidak beraturan.

Warna yang digunakan untuk ilustrasi buku ini adalah warna-warna yang kontras dan pekat. Objek-objek gambar diberikan warna gelap untuk menimbulkan kesan gambar yang hidup dan memiliki kedalaman.

Secara keseluruhan, ilustrasi yang digunakan buku ini tidak memiliki banyak tekstur. Beberapa tekstur hanya terdapat pada ilustrasi bagian bayangan sebuah objek.



Gambar 24: Gambar Bakteri yang Warnanya Mirip dengan Warna Ilustrasi Sekitar pada Buku "Laskar Bakteri Baik" Halaman 26



Gambar 25 dan 26: Bagian dari Ilustrasi dalam Buku "Seri Pengetahuan Anak Sehat: Ih! Banyak Kuman di Tanganku"

3. Analisa Perbandingan

- Buku Cerita "Laskar Bakteri Baik" Dibandingkan dengan buku pembanding, buku "Laskar Bakteri Baik" ini memiliki gaya gambar yang lebih sederhana dan simpel. Penggunaan warna yang cenderung secara keseluruhan flat, namun dengan adanya tekstur semu yang digunakan pada ilustrasi memberikan karakter tersendiri sehingga

ilustrasi tersebut tidak terlalu terkesan datar. Gambar-gambar ilustrasi yang digunakan pada buku ini juga cenderung lebih ramai dan padat dibandingkan dengan buku perbandingan.

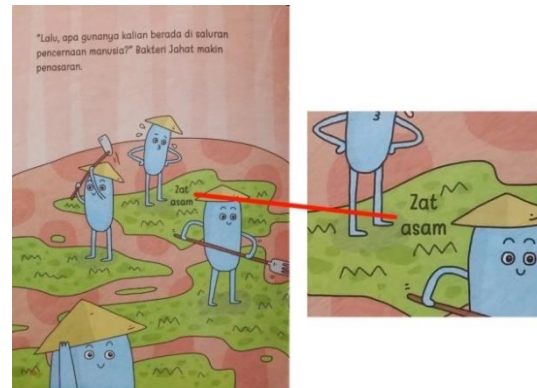
Terdapat beberapa perbedaan yang dimiliki buku “Laskar Bakteri Baik” dibandingkan dengan kedua buku perbandingan. Buku ini menggunakan gelembung pembicaraan seperti komik pada beberapa dialog yang digunakan untuk menggambarkan pembicaraan antar sesama bakteri. Hal ini membuat percakapan antar tokoh tersebut terkesan lebih dinamis. Selain itu, pada warna kotak berisi ilmu pengetahuan tentang topik yang terkait dibuat berwarna putih sehingga sangat kontras dengan warna latar belakang, membuat kotak tersebut menarik perhatian pembaca untuk membaca informasi tersebut.



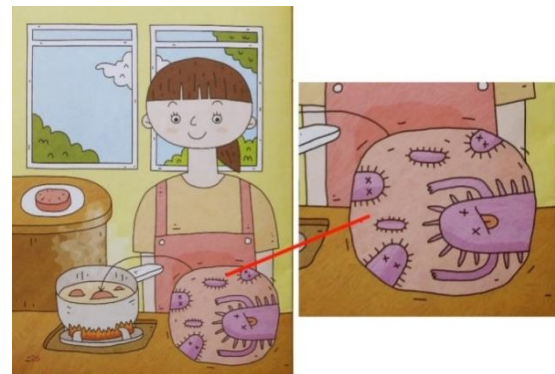
Gambar 27: Gelembung Pembicaraan Antara Kedua Tokoh Bakteri dalam Buku “Laskar Bakteri Baik” pada Halaman 28-29

Di samping keunggulan yang dimiliki buku ini, masih terdapat beberapa kekurangan juga yang telah peneliti temukan.

Pada beberapa bagian gambar ilustrasi yang padat, terdapat objek yang kurang memiliki penekanan yang kuat sehingga memungkinkan pembaca terlewat atau sedikit lebih lama dalam menyerap informasi tersebut karena pembaca harus mencari atau melihatnya dengan teliti.



Gambar 28. Teks yang Kurang Terlihat pada Halaman 16 Dalam Buku “Laskar Bakteri Baik”



Gambar 29: Gambar Bakteri Yang Warnanya Mirip Dengan Warna Ilustrasi Sekitar Pada Buku “Laskar Bakteri Baik”

- Buku Cerita “Apa Itu Kuman?”

Berbeda dengan buku perbandingan lainnya, buku “Apa Itu Kuman?” berdasarkan jumlah kata-kata dan penggambaran ilustrasinya, buku ini lebih ditujukan untuk pembaca yang lebih muda yaitu umur 2-5 tahun. Gambar Ilustrasi yang digunakan cenderung lebih bersih dan tidak padat. Pada penggambaran bakteri juga dibuat lebih imut

dan tidak menyeramkan seperti buku pembandingan lainnya karena memang buku ini lebih ditujukan untuk pembaca yang lebih muda.

Buku ini memiliki keunggulan dalam menetapkan emphasis atau urutan perhatian pembaca. Dikarenakan gambar ilustrasi yang lebih bersih, banyak tempat kosong yang dapat diisi dengan teks monolog dan dialog. Urutan perhatian yang diciptakan dari penyusunan komposisi antara ilustrasi dan teks pada buku ini sangat jelas sehingga pembaca hanya memiliki kemungkinan yang kecil untuk membaca dalam urutan perhatian yang salah.

Namun ada sedikit kekurangan pada buku ini. Pada halaman 16, terdapat gambar ilustrasi bokong anak kecil yang cukup terbuka jelas. Walaupun dari ilustrasi yang digunakan tidak bertujuan untuk hal yang buruk, penggambaran ilustrasi ini masih belum tentu diterima untuk beberapa masyarakat di Indonesia karena dianggap kurang sopan dan tidak pantas untuk pembaca anak-anak.

- Buku Cerita “Ih! Banyak Kuman di Tanganku”

Buku cerita “Ih! Banyak Kuman di Tanganku” menggunakan ilustrasi yang berbeda dari kedua buku pembandingan lainnya. Dalam buku ini, penggambaran kuman lebih mendekati wujud setan daripada wujud kuman asli. Gambar tersebut menunjukkan bahwa kuman-kuman yang

dimaksud dalam buku tersebut adalah makhluk yang jahat dan merugikan bagi manusia.

Buku ini menggunakan ilustrasi kartun dengan pewarnaan yang menggunakan shading lebih banyak sehingga gambar-gambar ilustrasi dalam buku ini terlihat lebih memiliki kedalaman dan terlihat lebih hidup. Penggambaran tokohnya juga lebih ekspresif dan terdapat distorsi pada penggambaran ekspresi-ekspresi tersebut yang membuat gambar-gambar buku ini terlihat lucu, pantas untuk pembaca anak-anak.

Kekurangan yang dimiliki buku ini adalah terlalu banyaknya teks monolog dan dialog yang dimasukkan. Hal ini dapat membuat anak lebih merasa cepat bosan.

D. KESIMPULAN

Dalam riset ini peneliti menemukan beberapa aspek ilustrasi dalam buku cerita anak Laskar Bakteri Baik, yaitu gaya ilustrasi, bentuk garis, prinsip layout, tekstur, dan warna dalam buku cerita anak Laskar Bakteri Baik. Ilustrasi yang digunakan pada buku tersebut menggunakan gaya gambar kartun. Setiap halaman dalam buku tersebut menggunakan layout dengan keseimbangan asimetris. Penggunaan warna yang berwarna-warni menarik perhatian para pembaca anak-anak. Selain itu juga ditemukan unsur-unsur desain seperti penggunaan tekstur pada ilustrasi, dan kontras warna yang digunakan.

Ilustrasi memiliki peran dalam menarik perhatian pembaca anak-anak, juga saling membantu teks untuk melengkapi dalam penyampaian cerita. Ilustrasi yang bagus haruslah memperhatikan kaitan gambar ilustrasi tersebut dengan topik buku cerita. Pemilihan gaya ilustrasi yang dipilih dalam pembuatan buku cerita ditentukan berdasarkan pasar yang berlaku di daerah. Penggunaan warna yang kontras lebih diutamakan untuk pembaca balita ke atas, sedangkan penggunaan warna soft lebih pantas untuk pembaca yang lebih muda dari balita. Penggunaan tekstur pada warna ilustrasi juga membantu menghilangkan kesan kaku.

Dalam melakukan riset ini terdapat beberapa kendala yang peneliti temukan. Peneliti menemukan bahwa terdapat kesulitan untuk mencari bahan literatur di daerah terdekat yang dibutuhkan peneliti sebagai acuan teori. Selain itu, peneliti juga mengalami kesulitan saat menentukan dan menghubungi narasumber, juga kesulitan dalam mendapatkan jawaban dari narasumber yang berada di luar daerah peneliti.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terseleng-

garanya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ambrose, G & Harris, P. (2015). *Design Thinking for Visual Communication*. New York: Bloomsbury Publishing Plc.

Anggraini, L, S. & Nathialia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Arleen, A. (2018). *Belajar Menulis Cerita Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sachari, A. (1986). *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CB. Rajawali.

Sarwono, J & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Shulman, T.S., (1998). *Dasar Biologis dan Klinis Penyakit Infeksi, edisi ke-4 (terjemahan)*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Jurnal

Musnelina, L., Afdhal, AF., Gani, A., Anda, P., (2004). Makara Kesehatan: Pola Pemberian Antibiotika Pengobatan Demam Tifoid Anak di RS Fatmawati, Jakarta Tahun 2001-2002.

- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5 (2), 566.
- Sudarmono, P. (1996) . Majalah Kedokteran Indonesia: Kebijakan Pemakaian Antibiotika Dalam Kaitannya Dengan Resistensi Kuman.
- Yatnita P, C. (2011). Jurnal Kesehatan Masyarakat: Bakteri *Salmonella* Typhi Dan Demam *Typhoid*.