



ILUSTRASI BUKU DENGAN PENDEKATAN PERSONIFIKATIF SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KERUSAKAN LINGKUNGAN HIDUP BAGI ANAK ANAK

Danang Suyudi, Syakir, Mujiyono✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel:

Abstrak

Sejarah Artikel:

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2017

Disetujui Agustus 2017

Dipublikasi Oktober 2017

Keyword:

Education, Educational Problems, Comics, Comics Strips

Buku cerita anak berjudul "Tatan dan Bamba yang Selalu Berlomba" merupakan buku cerita fabel yang menggunakan binatang sebagai tokoh karakter utamanya. Sebagian besar binatang yang menjadi acuan karakter pada buku ini adalah binatang yang berasal dari Indonesia. Dalam buku ini menceritakan tentang salah satu kerusakan lingkungan hidup yaitu kerusakan hutan karena penebangan pohon liar. Penggayaan bentuk dari ilustrasi ini menggunakan penggayaan kartun yang terlihat dari penggunaan warna yang cerah dan penyederhanaan bentuk-bentuk pada ilustrasi. Warna yang cerah dipilih oleh penulis bertujuan untuk lebih menampilkan keceriaan dan kesesuaian terhadap karya buku cerita anak karena warna-warna yang memiliki intensitas terang menjadi salah satu daya tarik anak untuk membaca. Bentuk organik yang disusun oleh penulis sebagai penyederhanaan bentuk dari bentuk sebenarnya bisa terlihat pada daun dan rumput. Penggayaan yang penulis terapkan pada bentuk karakter pun tidak terlalu jauh dari bentuk aslinya, penulis ingin tetap menunjukkan kesan khas dari hewan itu sendiri dan tetap mempertahankan nilai edukatif bagi anak-anak tentang bagaimana bentuk asli hewan tersebut. Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan ilustrasi ini adalah pendekatan personifikatif penulis ingin menggabungkan bentuk dan tingkah hewan yang lucu pada kebiasaan manusia sehari-hari. Penulis menggambarkan bahwa penggunaan tokoh hewan dan lingkungan hidupnya tetap bisa sesuai dengan kehidupan manusia sehari-hari dan tetap dapat dipahami dengan mudah.

Abstract

Children's story book titled "Tatan and Bamba that Always Race" is a fable story book that uses animals as supported characters. Most of the animals that are referred to as characters in this book are animals from Indonesia. In this book discusses about one of the environmental damage is the destruction of the forest due to the logging of a liar. The styling of this illustration uses cartoonish styling seen from the use of sophisticated colors and simplification of the shapes in the illustrations. Bright colors were chosen by the authors to prefer the fun and suitability of children's book work because colors that have brilliance are one of the attractions of children to read organic shapes created by the author as a simplification of the shape of the actual shape can be seen on leaves and grass. In the style that the writer applies to the shape of the character not too far from the original form, the writer wants to keep showing the characteristics of the animal itself and still maintain the educational value for children about how the original shape of the animal. Suggestions made in making this illustration are questions asked by people who want to change the shape and behavior of animals that are funny to everyday human habits. The author considers that using animal figures and the environment can remain in accordance with daily human life and can still be understood easily..

PENDAHULUAN

Lingkungan hidup adalah satu kesatuan dari suatu ruang yang terdiri dari benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia di dalamnya yang membentuk suatu sistem dengan hubungan yang saling mempengaruhi untuk membentuk kelangsungan kehidupan. Hubungan saling ketergantungan antara semua elemen yang ada dalam sistem ini sangat penting diketahui terutama oleh manusia sebagai pengelola utama di dalam sistem ini agar keberlangsungan hubungan ini dapat terus dipertahankan untuk keberlanjutan sistem kehidupan di atas muka bumi.

Laju pertambahan penduduk dan meningkatnya kebutuhan manusia akan kebutuhan pangan dan papan menyebabkan lingkungan ikut dikorbankan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia karena antara manusia dan lingkungan terdapat hubungan timbal balik yang penting untuk saling memenuhi kebutuhannya. Keterlibatan antara manusia dan lingkungan hidupnya terdapat hubungan timbal balik. Lingkungan mempengaruhi hidup manusia dan sebaliknya manusia dipengaruhi oleh lingkungan hidupnya. Manusia ada dalam lingkungan hidupnya dan tidak dapat terpisahkan darinya. Dengan demikian, lingkungan hidup menjadi bagian penting dari kehidupan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika lingkungan hidup rusak maka kebutuhan hidup manusia akan terganggu. Lingkungan hidup yang rusak adalah lingkungan yang tidak dapat lagi menjalankan fungsinya dalam mendukung kehidupan.

Isu perubahan iklim dan kerusakan lingkungan hidup selalu menjadi topik pembicaraan dan diskusi dalam berbagai forum beberapa tahun terakhir. Berbagai upaya untuk menekan kerusakan lingkungan dan mengurangi dampak yang ditimbulkan telah banyak dilakukan. Program edukasi pun terus dilakukan dengan mengadakan berbagai kegiatan dengan tema kepedulian terhadap lingkungan. Proses edukasi untuk menanamkan kepedulian dan kecintaan terhadap lingkungan perlu diperkenalkan sedini mungkin pada anak-anak. Mereka adalah generasi yang nantinya akan meneruskan perjuangan dalam mengembalikan kondisi alam yang saat ini telah rusak menjadi seperti sedia kala.

Salah satu cara edukasi yang dapat dilakukan adalah melalui buku, karena buku adalah jendela pengetahuan. Dengan membaca buku anak-anak dapat belajar tentang lingkungan hidup di

sekitarnya secara otodidak maupun didampingi oleh orang tua (Nugrahani, 2007). Buku anak biasanya memiliki dua unsur yang paling utama yaitu teks dan gambar. Didalam sebuah buku gambar berperan sebagai penjelasan dan dapat membuka cakrawala baru dalam memahami fenomena dan lingkungan (syakir, dkk. 2007, Gunadi, 2014). Peran gambar sebagai penjelasan disebut sebagai ilustrasi gambar. Melalui ilustrasi gambar yang menarik dan sesuai dengan usianya, anak-anak akan lebih mudah dalam memahami dan menangkap pesan dalam buku yang mereka baca (Muhrarrar, Syakir. 2003).

Banyak ilustrasi yang diterapkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak baik yang berbentuk tercetak maupun dalam bentuk game agar banyak diminati anak-anak karena anak-anak menyukai hal-hal yang baru (Wibawanto, Wandah. 2013).

Athian, M. R. (2011) menyatakan bahwa kreativitas menggambar ilustrasi perlu memperhatikan pendidikan berbasis lokalitas yaitu pendidikan kesadaran terhadap lingkungan. Hal yang sama diungkapkan Syarif, M. Ibnan (2009) bahwa ilustrasi gambar juga dapat memberikan kesadaran berbudaya yaitu dengan ditampilkannya keragaman tradisi dan hasil kebudayaan tiap-tiap daerah. Menurut Prameswari, N. S. 2014 ilustrasi gambar juga dapat sebagai media kritik seperti pada poster dan reklame yang dipajang dipinggir jalan.

Demikian juga ilustrasi buku yang penulis buat lebih berfokus tentang bagaimana menjaga dan menyelamatkan lingkungan dengan cara-cara yang sederhana. Penulis ingin menanamkan pesan bahwa dalam menjaga lingkungan tidak selalu membutuhkan peran besar. Bahkan hanya dengan hal-hal kecil yang bisa dilakukan di sekitar kita, kita dapat berperan dalam menjaga dan menyelamatkan lingkungan.

Tidak banyak masyarakat yang mendalami dunia ilustrasi anak-anak sebagai suatu peluang dan ini sekaligus sebagai pendorong penulis untuk memfokuskan pada bidang ilustrasi anak-anak.

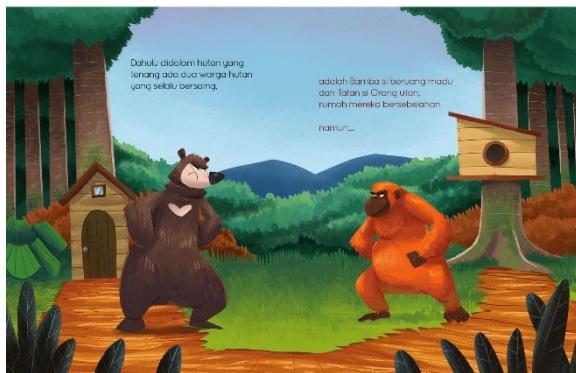
Ilustrasi anak mempunyai tempat tersendiri di kalangan masyarakat, sajian gambar yang menarik dan warna-warni yang disukai anak-anak menjadi suatu keunikan dari buku anak. Ilustrasi gambar anak-anak yang unik, lucu, penuh penyederhanaan yang syarat dengan dunia anak-anak membuat penulis menyukai dan ingin mendalami lebih jauh lagi bidang ilustrasi anak-anak.

Media dalam berkarya meliputi alat, bahan, dan teknik. Alat yang digunakan antara lain alat tulis dan perlengkapannya serta seperangkat laptop untuk melakukan editing dan pewarnaan. Bahan yang digunakan antara lain kertas gambar, dan kertas cetak yang tentu dipilih dengan pertimbangan khusus agar gambar terlihat lebih bagus. Teknik yang digunakan tentu kombinasi antara teknik manual dengan teknik digital.

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

Proyek studi ini menghasilkan sebuah buku yang berjudul "Tatan dan Bamba Yang Selalu Berlomba". Buku cerita anak ini berisi pesan lingkungan dibalut dengan pesan moral yang masih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Karakter-karakter yang dimasukan dalam buku cerita anak ini juga.

Halaman 1-2



Spesifikasiasi Karya

Halaman	: 1-2 (Spread page)
Ukuran	: 42 x 29,7 cm
Teknik	: Digital painting
Media	: Digital
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Ada dua binatang yaitu Beruang Madu dan Orang Utan yang saling bertatapan. Berlokasi di dalam hutan yang kanan-kirinya terdapat banyak pohon berwarna hijau, rumput yang berwarna hijau, semak-semak yang berwarna hijau dan coklat kemerahan, daun-daun berwarna hijau gelap didepan Beruang Madu dan Orang Utan, dan di tengah ada dua gunung yang terlihat lebih jauh. Di belakang Beruang Madu dan Orang Utan masing-masing ada bangunan. Bangunan pertama terletak di bawah pohon di belakang Beruang Madu, bangunan tersebut berupa rumah berbentuk persegi dan beratap segitiga, berpintu dan memiliki jendela di atasnya. Bangunan

yang satunya terletak di atas pohon di belakang orang utan berbentuk trapesium dengan satu jendela berbentuk lingkaran ditengahnya. Ada jalan setapak di kedua rumah tersebut yang bertemu menjadi satu. Ilustrasi di atas berlatar belakang waktu pada siang hari. Ilustrasi tersebut juga dilengkapi dengan teks sebagai penjelas cerita.

Analisis Karya

Unsur garis pada ilustrasi 1-2 ini adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung, garis lurus dapat ditemukan pada struktur rumah, batang pohon, tulang daun, bentuk daun di samping rumah kayu dan sisanya adalah garis lengkung. Garis lengkung dapat ditemukan mulai dari bentuk karakter, daun-daun, semak-semak, rumput, serta pegunungan.

Unsur warna jingga dari Orang Utan dan warna coklat pada Beruang Madu mendominasi ilustrasi halaman 1-2 ini warna lainnya adalah warna hijau, coklat gelap, coklat kemerahan, dan biru. Warna jingga mendominasi pada ilustrasi ini

seperti yang terdapat pada bulu Orang Utan, warna jingga juga terdapat pada tanah, atap rumah pohon, dan terdapat pula pada semak-semak. Warna lainnya adalah hijau yang terdapat pada daun-daun, warna biru pada langit, coklat muda yang terdapat pada rumah, dan coklat kemerahan terdapat pada batang pohon dan atap rumah.

Bentuk pohon yang sejenis dan letaknya yang sama di kanan dan kiri ini menghasilkan sebuah kesan seimbang. Kesan seimbang pun tetap terlihat dari karakter walaupun mereka memiliki perbedaan ukuran yang sangat jelas. Kesan seimbang itu terlihat dari perbedaan warna bulu pada tiap karakter yang didukung juga oleh latar belakang pada ilustrasi. Ukuran tubuh dan warna bulu Tatan yang cerah dengan tambahan warna rumah pohon yang cerah pula dapat mengimbangi bentuk tubuh Bamba yang lebih besar dengan warna bulu lebih gelap serta warna rumahnya yang terkesan lebih gelap. Kesan seimbang yang dimunculkan pada ilustrasi ini adalah keseimbangan yang simetris.

Komposisi dalam ilustrasi yang menjadi point of interest adalah dua karakter utama yang saling menatap. Tatapan yang mereka berikan satu sama lain adalah tatapan dengan ekspresi marah dan sebal, bisa terlihat dari raut muka yang mereka berikan. Raut muka Bamba atau tokoh karakter satu dan raut muka Tatan atau tokoh karakter kedua digambarkan dengan ekspresi marah, mata yang melotot dengan pupil kecil, alis yang dikerutkan, serta bentuk mulut yang melengkung kebawah. Pose

yang digambarkan mendukung dominasi pada ilustrasi ini terlihat penggambaran ekspresi kemarahan, badan bagian atas tubuh yang dicondongkan kedepan dengan tangan bertolak pinggang menggambarkan ekspresi menantang satu sama lain.

Penggayaan bentuk dari ilustrasi ini menggunakan penggayaan kartunal terlihat dari penggunaan warna yang cerah dan penyederhanaan bentuk-bentuk pada ilustrasi. Warna yang cerah dipilih oleh penulis bertujuan untuk lebih menampilkan keceriaan dan kesesuaianya terhadap karya buku cerita anak karena warna-warna yang memiliki intensitas terang menjadi salah satu daya tarik anak untuk membaca. Bentuk organik yang disusun oleh penulis sebagai penyederhanaan bentuk dari bentuk sebenarnya bisa terlihat pada daun dan rumput. Penggayaan yang penulis terapkan pada bentuk karakter pun tidak terlalu jauh dari bentuk aslinya, penulis ingin tetap menunjukkan kesan khas dari hewan itu sendiri dan tetap mempertahankan nilai edukatif bagi anak-anak tentang bagaimana bentuk asli hewan tersebut. Penulis lebih tertarik memberikan faktor-faktor eksternal untuk lebih menunjukkan penggayaan pada ilustrasinya seperti bentuk rumah yang masih menyerupai rumah manusia.

Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan ilustrasi ini adalah pendekatan personifikatif penulis ingin menggabungkan bentuk dan tingkah hewan yang lucu pada kebiasaan manusia sehari-hari. Penulis menggambarkan bahwa penggunaan tokoh hewan dan lingkungan hidupnya tetap bisa sesuai dengan kehidupan manusia sehari-hari dan tetap dapat dipahami dengan mudah. Ini terlihat dari gestur tubuh karakter yang digambarkan pada ilustrasi tersebut sangat sesuai dengan gestur tubuh yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Penggambaran ekspresi marah dan saling mengintimidasi yang terlihat dari raut muka dan tingkah laku karakter dan ditambah dengan gestur tubuh bertolak pinggang sangat sesuai dengan gestur manusia. Penggambaran bentuk rumah pun sangat identik dengan rumah-rumah yang dimiliki oleh manusia.

Ilustrasi sangat penting peranannya pada buku cerita anak, karena ilustrasi adalah penjelasan dari teks yang terdapat pada buku anak itu sendiri. Penulis harus bisa memahami teks terlebih dahulu baru setelah itu dia bisa menerjemahkan maksud dari teks itu ke dalam gambar. Pengalaman dan pengetahuan yang penulis pernah dapatkan sangat menentukan

kualitas dalam menerjemahkan dan menuangkannya menjadi sebuah gambar. Sesuai dengan naskah teks, penulis ingin menggambarkan suasana hutan yang tenang namun ada dua warganya yang selalu berselisih walau mereka tinggal bersebelahan. Penulis dituntun harus bisa menerjemahkan maksud dari teks tersebut menjadi sebuah gambar yang bagus dan tetap komunikatif.

Pada ilustrasi halaman 1-2 menjelaskan bahwa suasana hutan yang tenang terganggu oleh dua warganya yang selalu berlomba dan tidak pernah akur. Penggambaran hutan yang tenang terlihat dari tidak banyaknya hiruk pikuk yang tergambar pada ilustrasi. Hanya pohon-pohon yang menjulang tinggi tenang tanpa penggambaran gerakan, view pegunungan yang terlihat dari kejauhan, langit biru tak berawan memunculkan kesan tenang serta pemilihan warna hijau dan biru yang lebih banyak pada ilustrasi ini pun memunculkan kesan dingin dan sejuk yang menambahkan kesan tenang.

Suasana tenang dari hutan yang telah diciptakan oleh penulis itu seperti berbanding terbalik dengan suasana hati dari dua tokohnya. Penggambaran suasana hati yang tidak tenang itu terlihat jelas pada Bamba dan Tatan yang saling asyik bertatapan dengan raut muka yang sama-sama tidak enak dan gestur tubuh yang saling mengintimidasi satu sama lain. Raut muka yang saling bertatapan sebal itu coba dikeluarkan oleh penulis melalui penggambaran mata yang disipitkan, mengernyitkan dahi terlihat dari alis yang miring ke tengah, garis mulut yang melengkung kebawah, arah condong badan bagian atas yang saling didekatkan, serta letak tangan yang bertolak pinggang. Semua penggambaran itu coba ditonjolkan oleh penulis sebagai pemunculan kesan bahwa dua tokoh itu sedang tidak akur, tidak mau kalah, dan ingin mengancam satu sama lain.

Penggambaran rumah yang bersebelahan terlihat dari letaknya yang sejajar. Letak rumah yang berada di belakang masing-masing karakter pun lebih memperjelas pemilik rumahnya. Rumah yang berada di belakang Bamba adalah rumah milik Bamba dan rumah yang berada dibelakang Tatan adalah rumah milik Tatan. Penggambaran rumah Bamba yang berada dibawah pohon dengan satu pintu dari kayu, jendela dari kaca terlihat dari warna biru disertai semburat pantulan cahaya putih, dan dinding yang terbuat dari kayu menimbulkan kesan sederhana. Letak rumah Bamba yang berada di atas permukaan tanah menjelaskan bahwa Bamba bukan seekor primata dan tidak hidup diatas pohon seperti Tatan.

Rumah Tatan digambarkan berada di atas pohon karena tatan adalah seekor primata yang lebih sering kita ketahui bahwa primata tinggal di atas pohon. Rumah Tatan memiliki dinding yang terbuat dari kayu, dan memiliki satu pintu berbentuk lingkaran menimbulkan kesan sederhana juga.

Halaman 3-4



Komik strip Si Juned dengan judul "Membosankan".

Spesifikasi Karya

Halaman	: 1-2 (Spread page)
Ukuran	: 42 x 29,7 cm
Teknik	: Digital painting
Media	: Digital
Tahun	: 2019

Deskripsi Karya

Pada halaman 3-4 terdapat 3 ilustrasi spot yang masing-masing menjelaskan perlombaan yang dilakukan oleh karakter, antara lain :

- Ilustrasi pertama berada di halaman 3 bagian atas, pada ilustrasi ini Bamba dan Tatan menenteng hasil pancingan. Bamba mendapatkan ikan yang besar sedang Tatan mendapatkan ikan yang lebih kecil. Latar belakang pada ilustrasi ini berada di tepi sungai serta ada rumput, pohon-pohon, dan gunung.
- Ilustrasi kedua berada di halaman 3 bagian bawah, pada ilustrasi ini dua tokoh utama itu sedang berlomba memanjat pohon yang sejajar. Bamba memanjat pohon yang ada di sebelah kiri. Sedangkan Tatan memanjat pohon yang ada di sebelah kanan, dan dia sudah berada lebih tinggi dari Bamba. Ilustrasi kedua ini tidak dilengkapi latar belakang.
- Ilustrasi ketiga berada di halaman 4, pada ilustrasi ini Bamba dan Tatan sedang berlomba memakan pisang. Tatan memakan pisang lebih banyak daripada Bamba. Ilustrasi ini memiliki latar belakang sebagian hanya ada rumput, semak, dan pohon pisang.

Analisis Karya

Pada halaman 3-4 ini terdapat tiga adegan ilustrasi di dalamnya. Ilustrasi yang terdapat pada

halaman ini berupa ilustrasi spot penulis ingin memberikan penekanan pada tiap adegan dari teks yang ada. Ilustrasi pada halaman ini memiliki ukuran yang berbeda-beda dari kecil, sedang dan sangat besar, namun penulis tetap bisa memunculkan kesan seimbang pada ilustrasi halaman 3-4 ini. Aspek keseimbangan yang muncul dari ilustrasi ini adalah keseimbangan asimetri terlihat dari pengomposisian objek gambar yang tidak sama antar bagian satu dengan yang lain, namun masih tetap memiliki kesan berat yang sama. Keseimbangan tersebut bisa terlihat dalam pengomposisian di halaman 3 ilustrasi pertama di bagian atas memiliki ukuran yang lebih besar dari ilustrasi kedua dibagian bawah, namun ilustrasi kedua diimbangi dengan peletakan teks di sampingnya. Pengomposisian yang seimbang pada halaman 3 dapat mengimbangi objek gambar di halaman 4 yang memiliki ukuran yang paling besar. Objek yang memiliki ukuran berbeda dan pengomposisian yang seimbang penulis ingin menghasilkan kesan alur yang estetis dan tidak membosankan.

Unsur garis pada ilustrasi 1-2 ini adalah kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung, garis lurus dapat ditemukan pada batang pohon, tulang daun, bentuk daun, permukaan air dan sisanya adalah garis lengkung. Garis lengkung dapat ditemukan mulai dari bentuk karakter, daun-daun, semak-semak, rumput, serta pegunungan.

Ukuran ilustrasi yang berbeda-beda merupakan daya tarik yang ingin penulis sampaikan dalam menceritakan setiap adegan dari teks. Point of interest pada ilustrasi pada halaman 3-4 ini adalah ukuran ilustrasi pada halaman 4 yang besar. Penulis ingin menerangkan bahwa perlombaan yang dilakukan oleh Bamba dan Tatan banyak dan ingin menekankan pada ilustrasi ketiga sebagai peralihan pada perlombaan selanjutnya. Perlahan tersebut pun dimanfaatkan oleh penulis untuk menciptakan kesan kontinuitas antara halaman 3-4 dengan halaman selanjutnya.

Penggayaan bentuk dari ilustrasi ini menggunakan penggayaan kartun yang terlihat dari penggunaan warna yang cerah dan menyederhanaan bentuk-bentuk pada ilustrasi. Warna yang cerah dipilih oleh penulis bertujuan untuk lebih menampilkan keceriaan dan kesesuaian terhadap karya buku cerita anak karena warna-warna yang memiliki intensitas terang menjadi salah satu daya tarik anak untuk membaca. Bentuk organik yang disusun oleh penulis sebagai menyederhanaan bentuk dari bentuk sebenarnya bisa terlihat pada daun dan

rumput. Penggayaan yang penulis terapkan pada bentuk karakter pun tidak terlalu jauh dari bentuk aslinya, penulis ingin tetap menunjukkan kesan khas dari hewan itu sendiri dan tetap mempertahankan nilai edukatif bagi anak-anak tentang bagaimana bentuk asli hewan tersebut. Penulis lebih tertarik memberikan faktor-faktor eksternal untuk lebih menunjukkan penggayaan pada ilustrasinya seperti penggunaan joran untuk memancing, cara berdiri karakter, cara duduk, hingga cara makan yang harus menunjukkan kesan kesatuan dengan ilustrasi yang lain.

Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan ilustrasi ini adalah pendekatan personifikatif penulis ingin menggabungkan bentuk dan tingkah hewan yang lucu pada kebiasaan manusia sehari-hari. Penulis menggambarkan bahwa penggunaan tokoh hewan dan lingkungan hidupnya tetap bisa sesuai dengan kehidupan manusia sehari-hari dan tetap dapat dipahami dengan mudah. Ini terlihat dari gestur tubuh karakter yang digambarkan pada ilustrasi tersebut sangat sesuai dengan gestur tubuh yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Penggambaran penggunaan joran untuk memancing, cara berdiri karakter, cara duduk, hingga cara makan yang harus mengupas buah pisang terlebih dahulu sangat sesuai dengan prilaku manusia.

Keseluruhan pada ilustrasi halaman 3-4 ini adalah ilustrasi satuan atau spot yang tergabung menjadi satu menjelaskan perlombaan-perlombaan yang dilakukan oleh Bamba dan Tatan. Walaupun pada halaman 3-4 banyak menggunakan ilustrasi spot namun perbandingan antara jumlah dan ukuran ilustrasi dengan warna putih kertas membuat kesan keseimbangan tetap terjaga. Ukuran dan pengomposisian yang harmonis pun membuat pembaca masih bisa mengikuti alur gambar dan naskah pada buku cerita ini. Naskah pada ilustrasi kali ini pun tidak kalah penting, naskah tidak hanya sebagai bahan bacaan tetapi juga sebagai bagian penyeimbang dari ilustrasi 3-4 ini.

Ilustrasi pertama berada di halaman 3 dibagian atas, dua tokoh utama yang sama-sama menjinjing dan membandingkan hasil pancingan mereka. Terlihat Bamba mendapat ikan lebih besar dibandingkan dengan Tatan. Terlihat eksprei wajah Bamba yang merendahkan Tatan karena mendapatkan ikan lebih kecil dari dirinya. Tatan sangat kesal karena mendapatkan ikan lebih kecil dari Bamba dan terlihat dari eksprei wajahnya yang cemberut dan merasa tersaingi oleh Bamba. Peletakan karakter ditengah menimbulkan kesan keseimbangan, walaupun ukuran karakter yang

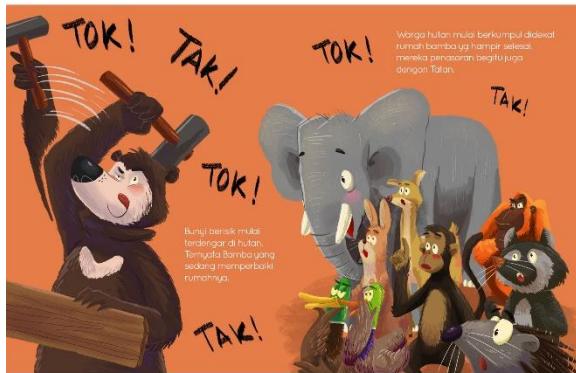
berbeda namun masih tetap terlihat seimbang karena ada background yang mendukung. Background di belakang Bamba lebih terlihat kecil dengan semak hutan yang terlihat dari jauh, dan background dibelakang Tatan terlihat lebih luas dengan pegunungan dan langit lepas. Rumput sebagai foreground membuat kesan volume lebih nyata pada ilustrasi. Joran pancing yang digunakan Bamba sengaja dibuat keluar dari background untuk menunjukkan kesan kesatuan dengan ilustrasi yang lain.

Ilustrasi kedua berada di bagian bawah pada halaman 3. Ilustrasi ini sengaja dibuat tanpa background untuk menunjukkan kesatuan antara ilustrasi dan lebih menonjolkan pada kegiatan lomba yang dilakukan Bamba dan Tatan. Terlihat Tatan yang sudah berada di atas pohon pada perlombaan kali ini menggambarkan bahwa Tatan lebih pintar dalam memanjat daripada Bamba. Penulis ingin menekankan bahwa kemampuan Tatan sebagai primata adalah memanjat pohon. Ilustrasi kedua dibuat tanpa background supaya terlihat kesan kesatuan antara ilustrasi satu dengan lainnya.

Ilustrasi ketiga berada pada halaman 4. Ilustrasi ketiga ini masih dibuat tanpa background full supaya terlihat ada kesatuan antara ilustrasi satu dengan ilustrasi lainnya. Ilustrasi ketiga menggambarkan Tatan dan Bamba berlomba memakan pisang. Pada ilustrasi ini Tatan berusaha dengan gigih memasukan banyak pisang kedalam mulutnya, ekspresi gigih dan tidak mau kalah itu terlihat dari raut muka tatan ia menyipitkan matanya dan mengernyitkan dahinya. Sementara bamba hanya takjub dan tertegun saat melihat usaha Tatan, itu terlihat dari matanya yang terbuka lebar dan menoleh ke arah Tatan.

Hasil ilustrasi halaman selanjutnya :





Halaman 7-8



Halaman 13-14



Halaman 9-10



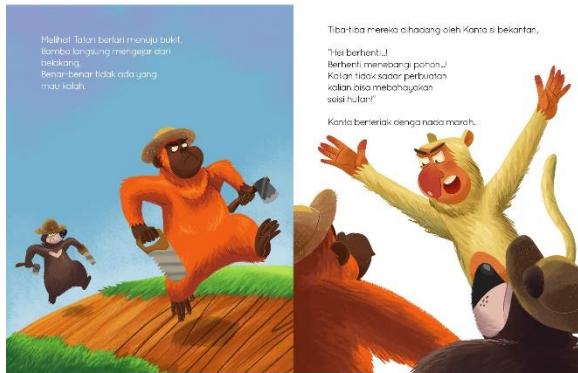
Halaman 15-16



Halaman 11-12



Halaman 17-18



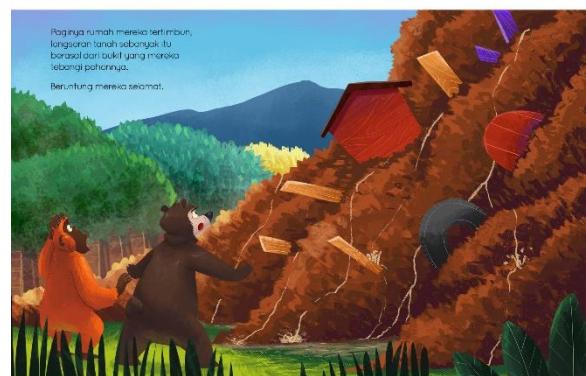
Halaman 19-20



Halaman 25-26



Halaman 21-22



Halaman 27-28



Halaman 23-24



Halaman 29-30



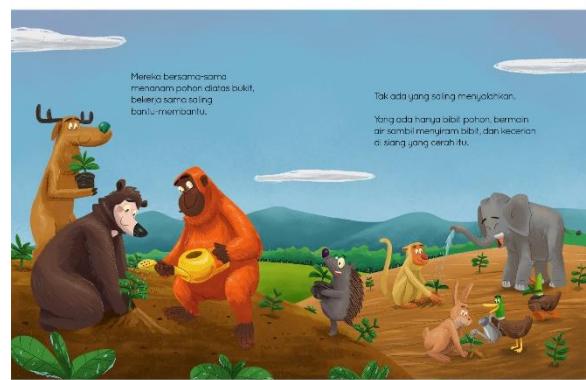
Halaman 31-32



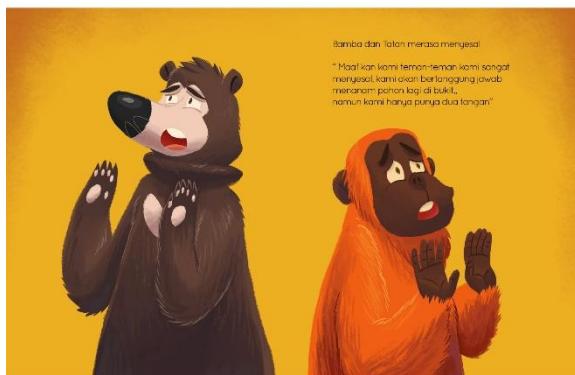
Halaman 37-38



Halaman 33-34



Halaman 39-40



Halaman 35-36

SIMPULAN

Buku cerita anak berjudul “Tatan dan Bamba yang Selalu Berlomba” merupakan buku cerita fabel yang menggunakan binatang sebagai tokoh karakter utamanya. Sebagian besar binatang yang menjadi acuan karakter pada buku ini adalah binatang yang berasal dari Indonesia. Dalam buku ini menceritakan tentang salah satu kerusakan lingkungan hidup yaitu kerusakan hutan karena penebangan pohon liar.

Buku cerita anak ini menggunakan teknik digital dalam pembuatannya, dari awal sketsa hingga draft buku anak yang siap cetak. Program yang digunakan dalam pembuatan buku cerita anak ini adalah Photoshop CS6 dengan menggunakan alat berupa laptop Lenovo Yoga 500 dan pen tablet Wacom Intuos Pen and Touch.

Penggayaan bentuk dari ilustrasi ini menggunakan penggayaan kartun yang terlihat dari penggunaan warna yang cerah dan penyederhanaan bentuk-bentuk pada ilustrasi. Warna yang cerah dipilih oleh penulis bertujuan untuk lebih menampilkan keceriaan dan kesesuaian terhadap karya buku cerita anak karena warna-warna yang memiliki intensitas terang menjadi salah satu daya tarik anak untuk membaca. Bentuk organik yang

disusun oleh penulis sebagai penyederhanaan bentuk dari bentuk sebenarnya bisa terlihat pada daun dan rumput. Penggayaan yang penulis terapkan pada bentuk karakter pun tidak terlalu jauh dari bentuk aslinya, penulis ingin tetap menunjukkan kesan khas dari hewan itu sendiri dan tetap mempertahankan nilai edukatif bagi anak-anak tentang bagaimana bentuk asli hewan tersebut.

Pendekatan yang dilakukan dalam pembuatan ilustrasi ini adalah pendekatan personifikatif penulis ingin menggabungkan bentuk dan tingkah hewan yang lucu pada kebiasaan manusia sehari-hari. Penulis menggambarkan bahwa penggunaan tokoh hewan dan lingkungan hidupnya tetap bisa sesuai dengan kehidupan manusia sehari-hari dan tetap dapat dipahami dengan mudah. Ini terlihat dari gestur tubuh karakter yang digambarkan pada ilustrasi tersebut sangat sesuai dengan gestur tubuh yang dilakukan oleh manusia pada umumnya.

Karya ini dibuat untuk memberikan edukasi pada anak usia SD tentang kerusakan lingkungan hidup. Proyek studi ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah media yang menyadarkan masyarakat tentang kerusakan lingkungan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Athian, M. R. 2011. PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR ILUSTRASI SISWA KELAS VIII SMP IT CAHAYA UMMAT KARANGJATI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA SOUND ART. *Skripsi Semarang, Universitas Negeri Semarang*.
- Gunadi, G. (2014). Representasi Nilai-nilai Budaya Lokal dalam Gambar Anak-anak di SD Banjarejo Grobogan. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 7(1), 17-26.
- Muharrar, Syakir. 2003. Tinjauan Seni Ilustrasi. Semarang: FBS UNNES
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan vol 36 no 1 (hal 35-44).
- Prameswari, N. S. 2014. DI BALIK TOPENG MASKULINITAS IKLAN ROKOK: KRITIK TERHADAP IKLAN ROKOK A MILD MEDIA OUTDOOR VERSI BERANI TAKUT. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 12(2).
- Syakir dan Mujiyono. 2007, *Gambar 1*. Handout, Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Syarif, M. Ibanan, 2009. "Wayang sebagai Media Pengenalan Nilai pada Anak Usia Dini" dalam *Seni Kriya Dan Kearifan Lokal*, Yogyakarta: Penerbit: B.I.D. ISI.
- Wibawanto, Wanda. 2013. Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Input Suara Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP/MTS. Lembaran Ilmu Kependidikan, 42(1).