Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Jalan Daksinapati barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur

PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK PROFESIONAL

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK PROFESIONAL

Evelyn Ghozalli, S.Sn.

PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL

Evelyn Ghozalli, S.Sn.

2020
Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional
Pengarah : E. Aminudin Aziz
Penanggung Jawab : Muh. Abdul Khak
Ketua Pelaksana : Tengku Syarfina
Penulis : Evelyn Ghozalli
Penyunting Bahasa : Wenny Oktavia
Pengatak : Muhamad Sanjaya

Diterbitkan oleh Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra,
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
Republik Indonesia.
Tahun 2020.

Cetakan I, Desember 2020

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya, dilarang diperbanyak dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, kecuali dalam hal pengutipan untuk keperluan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

PB
xxx-xxx
GHO
p

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Ghozalli, Evelyn
Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional/Evelyn Ghozalli; Penyunting: Wenny Oktavia. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020.
viii; 112 hlm.; 25,7 cm.

ISBN xxx-xxx-xxx-xx

Kata Pengantar

Literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia sastra, khususnya sastra untuk anak. Sastra anak dapat dijadikan salah satu cara menanamkan kegemaran membaca pada anak. Salah satu produk sastra anak yang paling diminati adalah buku cerita anak. Melalui buku cerita, anak-anak di ajak untuk mengasah keterampilan berpikir, berimajinasi, dan mengembangkan kreativitas dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, anak juga dapat menikmati bacaan yang dekat dengan mereka mulai dari tema, gaya bahasa, dan ilustrasi yang mendukung cerita anak.

Di Indonesia, sastra anak masih belum mendapat perhatian khusus. Kurang bervariasinya buku cerita anak yang ada di tengah masyarakat, membuat anak-anak kurang leluasa dalam memilih buku cerita yang menarik minat mereka. Selain dari kurang bervariasinya tema yang diangkat dalam buku cerita, ilustrasi yang menjadi penguat cerita juga kurang mendapat perhatian serius.

Ilustrasi memegang peranan penting dalam buku cerita. Ilustrasi tidak hanya menjadi pelengkap buku, namun juga membantu penulis menyampaikan pesan serta membantu anak dalam memvisualisasikan cerita yang sedang di baca.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, melalui Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra menyadari bahwa peran ilustrator sangat besar dalam menghidupkan sebuah buku cerita. Diperlukan sinergi antara penulis dan ilustrator agar teks cerita serta ilustrasi menjadi sebuah kesatuan yang utuh.

Sebagai salah satu unit utama di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

mendorong ilustrator buku anak agar dapat mempersiapkan karyanya dengan baik. Hal ini untuk meningkatkan mutu ilustrasi buku cerita anak.

Melalui Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional ini diharapkan dapat menstimulus ilustrator buku cerita anak untuk menghasilkan ilustrasi buku cerita yang disukai dan disenangi oleh anak-anak. Akhir kata, penghargaan yang tinggi saya berikan kepada penulis yang telah membantu mewujudkan buku ini untuk dapat dijadikan referensi oleh ilustrator buku cerita anak dalam mempersiapkan karyanya.

Jakarta, Agustus 2020

Muh. Abdul Khak
Kepala Pusat Pembinaan
Bahasa dan Sastra

Prakata

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkat dan karunia-Nya, buku *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Buku Cerita Anak: Untuk Profesional* ini dapat selesai pada waktunya.

Buku ini merupakan akumulasi ilmu dan referensi yang didapatkan dari pengajaran, baik dari dalam maupun luar negeri, dan dari pengalaman mengerjakan puluhan buku cerita anak bergambar dalam kurun waktu lebih dari satu dekade. Adapun panduan yang telah disusun dapat berlaku juga untuk semua jenis buku cerita anak yang menggunakan ilustrasi sebagai media ceritanya. Diharapkan buku ini dapat menjadi bahan acuan bagi sasaran yang dituju dalam mengembangkan keahliannya untuk membuat dan menyusun buku cerita anak bergambar yang berkualitas. Penulis juga berharap buku panduan ini dapat menjadi sebuah permulaan dalam mendalami ilmu pengilustrasian dan desain buku anak bergambar yang lebih menyeluruh. Hal ini akan sangat berpengaruh, baik langsung maupun tidak langsung, dalam meningkatkan standar kualitas perbukuan anak Indonesia.

Sebagaimana tertera dalam judul buku, buku panduan ini ditujukan untuk praktisi, pekerja kreatif, dan kreator profesional yang bekerja dalam bidang perbukuan anak, khususnya ilustrator dan desainer. Dalam pembuatan buku cerita anak, para pekerja kreatif tidak dapat berjalan sendiri-sendiri, dibutuhkan sebuah kerja sama tim yang terkoordinasi. Oleh karena itu, buku ini tidak hanya mengupas ilmu pengilustrasian dan pendesainan, tetapi juga sistem kerja yang efektif dalam memproses dan menghasilkan materi yang berkualitas untuk dapat dirasakan manfaatnya oleh bibit-bibit generasi penerus negara.

Karena sebagian besar ilmu yang ada di dalam buku ini berdasarkan pengalaman kerja, panduan ini ditulis dengan bahasa praktis, dapat dipelajari dengan mudah, dan dapat dipraktikkan

secara langsung dalam pekerjaan nyata tanpa mengabaikan referensi akademis yang terdapat dalam buku-buku yang terkait.

Dengan tidak berpanjang kata, ucapan terima kasih penulis sampaikan juga kepada keluarga dan semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat sebagaimana yang dimaksudkan oleh penulis.

Jakarta, Desember 2020
Penulis
Evelyn Ghozalli, S.Sn.

Daftar Isi

KATA PENGANTAR ..... **iii**
PRAKATA ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vii**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
A. Definisi 1
B. Latar Belakang 3
C. Tujuan, Manfaat, dan Sasaran 5
BAB 2 DASAR ILUSTRASI **7**
A. Pengertian dan Fungsi Ilustrasi 7
B. Jenis-Jenis Buku Cerita Anak 10
C. Bentuk Dasar Ilustrasi 16
D. Target Pembaca 21
BAB 3. PERJENJANGAN BUKU **23**
BAB 4. PROSES PENGILUSTRASIAN: STRATEGI VISUALISASI CERITA **27**
A. Pengetahuan Penerbitan 27
1. Fungsi dan Peranan 27
2. Glosari Istilah 30
B. Proses Pengilustrasian 32
1. Tahap Pengilustrasian untuk *Picturebook* 33
a. Prasketsa .....
b. Pembuatan Sketsa .....
1) 4 Aspek Visual Karakter .....
2) Pembuatan Storyboard .....
3) Sketsa detail dari Storyboard .....
4) 11 Aspek Penting Proses Sketsa dan *Storyboard* .....
c. Pengerjaan Ilustrasi .....
d. Penyelesaian/Finalisasi .....

2. Tahap Pengilustrasian untuk *Storybook* .....
BAB 5. DESAIN BUKU CERITA ANAK.....
A. Pendahuluan .....
B. Struktur Anatomi Buku Cerita Anak .....
C. Format dan Ukuran Buku .....
D. Jenis Penjilidan .....
E. Aspek Desain .....
F. Mendesain Sampul .....
BAB 7. PENUTUP .....
REFERENSI .....

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Definisi

Untuk mendapatkan gambaran yang tepat akan isi buku, berikut adalah penjelasan kata per kata menurut KBBI Daring (https://kbbi.kemdikbud.go.id).

panduan

pandu » pan.du.an

penunjuk jalan; pengiring

(buku) petunjuk

mengilustrasi

ilustrasi » meng.i.lus.tra.si.kan

memberikan ilustrasi; bersifat menjelaskan dengan gambar; memberikan gambaran

mendesain

desain » men.de.sa.in

membuat desain; membuat rancangan pola dan sebagainya: perancang mode itu sedang ~ pakaian musim panas

buku

bu.ku

lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab

cerita

ce.ri.ta

karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka)

profesional

pro.fe.si.o.nal

bersangkutan dengan profesi

memerlukan kepandaian khusus untuk menjalankannya

mengharuskan adanya pembayaran untuk melakukannya (lawan amatir)

Dengan semua definisi terjabarkan di atas, buku ini bertujuan untuk memberikan petunjuk/panduan untuk semua pekerja profesional dalam mengilustrasi dan/atau mendesain cerita anak dalam bentuk buku. Panduan ini dibuat dengan pengondisian pembuatan buku cerita anak yang ideal untuk menciptakan hasil yang berkualitas.

B. Latar Belakang

Ilmu yang Bermuara dari Dunia Barat

Saat ini banyak sekali materi yang tersedia, baik secara daring maupun luring, mengenai cara mengilustrasi dan mendesain buku anak. Hampir semua materi tersebut berdasarkan pengembangan ilmu yang bermuara dari dunia Barat. Indonesia memiliki kebudayaan peradaban yang memiliki ciri khasnya sendiri dalam bercerita, seperti lukisan purba yang ditemukan di Gua Maros dan Gua Liang Kobori, dan relief cerita di sepanjang Candi Borobudur Meskipun demikian, sepertinya terjadi celah yang hilang dalam meneruskan ilmu bercerita melalui visual (*visual storytelling*) atau khususnya melalui ilustrasi. Contohnya, hampir semua ilmu yang tidak menitikberatkan pada praktik keseharian di negara-negara Asia, termasuk Indonesia, jarang dijadikan teori yang dapat disebar dan diturunkan ke generasi berikutnya.

Cara bercerita yang dapat dirasakan ada dan sangat mandarah daging dalam sejarah Indonesia dan negara-negara di Asia lainnya adalah budaya bertutur. Bertutur adalah bercerita melalui kata-kata yang terucap atau secara oral. Bentuk bercerita dengan bertutur ini berkembang dari hanya satu pencerita atau pendongeng menjadi suatu bentuk pertunjukan yang mudah disampaikan dan disebarkan dari satu komunitas ke komunitas lainnya. Salah satu contoh budaya bertutur menggunakan pertunjukan visual adalah wayang beber. Wayang beber digunakan untuk menyertai jalannya sebuah cerita yang dituturkan. Wayang digulung dan dibentangkan di antara kedua tiang, kemudian digerakkan dengan cara memutar tiang sejalan dengan penuturan cerita.

Ada banyak peneliti yang kemudian melakukan riset terhadap perancangan visual wayang beber. Namun, bentuk bercerita kuno seperti ini kurang diterima karena kebutuhan masa kini yang semakin praktis dan mudah diakses di mana saja. Seperti yang kita ketahui, banyak sekali ilmu yang dipelajari dari sumber teori dari dunia Barat, termasuk ilmu pendidikan, ilmu penulisan, ilmu perancangan/desain,

dan ilmu ilustrasi, khususnya ilustrasi buku anak. Saat buku panduan ini ditulis, di Indonesia belum ada jurusan maupun program studi yang khusus mempelajari ilmu penulisan maupun ilustrasi buku anak, lebih khususnya buku bergambar (*picture book*).

Dengan mengutarakan hal tersebut, panduan mengilustrasi dan mendesain yang akan dibahas dalam buku ini menggunakan dasar ilmu yang ditemukan di dunia Barat, termasuk penggunaan beberapa istilah dalam bahasa Inggris maupun adaptasinya, yang umum digunakan dalam industri konten dan penerbitan. Tidak tertutup kemungkinan jika pada saatnya nanti akan dihasilkan istilah-istilah dunia konten dan penerbitan yang lebih banyak menggunakan adaptasi atau kata-kata baru dalam Bahasa Indonesia.

Ketika membahas ilustrasi dan desain, tidak akan bisa lepas dari dunia penerbitan dan konten. Perlu dicatat, dunia penerbitan tidak hanya berkisar pada pencetakan dan buku, tetapi mencakup ke ranah media lainnya yang bentuk-bentuknya masih akan terus berkembang sejalan perkembangan teknologi.

Sebagai catatan, buku panduan ini tidak akan terlalu banyak menjabarkan sejarah ilustrasi dan perbukuan anak di Indonesia ataupun cara-cara mendasar seperti bagaimana menggambar dan mendesain yang baik secara estetika dan komunikatif, tetapi buku panduan ini akan lebih mengupas dan menitikberatkan pada dua genre besar dalam kategori buku cerita anak yang menggunakan ilustrasi sebagai media berceritanya.

C. Tujuan, Manfaat dan Sasaran

Buku Anak adalah Gerbang Awal Menuju Dunia Literasi

Untuk mengikuti berkembangnya dunia perbukuan anak yang pesat dalam dua dekade di Indonesia, sebuah panduan dibutuhkan sebagai dasar pembelajaran. Selain akan mempermudah pengembangan selanjutnya, panduan ini dapat menjadi standar dasar dalam mengembangkan program-program yang berkaitan dengan pembuatan buku cerita untuk anak.

Jika dibandingkan dengan perkembangan perbukuan di negara Barat, dua dekade masih termasuk jejak yang masih baru, khususnya untuk buku cerita anak dengan ilustrasi. Sejarah bahan bacaan anak sebenarnya sudah mulai bermunculan sejak periode prakemerdekaan, baik dalam bentuk buku maupun majalah. Ada pula tercatat beberapa era kemunculan buku-buku anak yang mengikuti perkembangan bacaan anak di dunia Barat, seperti tahun 50-an dan 70-an, dengan hadirnya buku-buku terjemahan dan adaptasi.

Geliat perbukuan anak di Indonesia mulai terasa dengan munculnya komunitas-komunitas yang berkaitan dengan bahan bacaan anak. Khususnya buku bergambar, kehidupannya menyala dengan bermunculannya penulis-penulis buku anak yang memfokuskan perhatian mereka terhadap bahan bacaan yang berkualitas untuk anak-anak. Tolok ukur yang dipakai penulis-penulis buku anak itu adalah buku-buku anak berkualitas di dunia Barat atau yang telah memenangkan penghargaan. Selain itu, ada juga inisiatif-inisiatif program pengembangan bahan bacaan anak yang dilakukan baik oleh swasta, lembaga swadaya masyarakat ataupun pemerintah.

Program-program tersebut mempunyai tujuan besar untuk meningkatkan minat baca yang sering kali dianggap kurang dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Ada pernyataan yang sering kali digaungkan oleh salah satu penulis buku anak, Arleen A.,"buku anak adalah gerbang awal menuju dunia literasi (dan

literatur)". Visual, dalam hal ini adalah Ilustrasi yang ada dalam buku cerita anak, memegang peranan penting dalam pergerakan literasi. Dengan ilustrasi, anak akan tertarik untuk mengambil buku dengan sendirinya. Dengan ilustrasi, anak akan mulai mengerti cerita dengan mengamati bahasa rupa walaupun kemampuan membacanya masih belum mahir. Selanjutnya dengan ilustrasi, anak akan tertarik untuk mendalami, menyelesaikan,dan pada akhirnya memahami cerita. Dengan terbukanya dan diselesaikannya satu buku, anak akan terundang untuk mencari bahan bacaan lain dan seterusnya. Oleh karena itu, ada sebuah rasa tanggung jawab besar pada pembuat bahan bacaan anak agar anak-anak bisa mendapatkan akses bacaan yang berkualitas dan lebih berkualitas.

Sasaran dari panduan ini adalah ilustrator buku anak profesional, desainer buku anak profesional, dan semua orang yang ingin mendalami dunia ilustrasi buku anak (setelah mengenalnya). Panduan ini dibuat berdasarkan pengumpulan dan pencampuran materi ilustrasi yang sudah tersedia, dengan pengalaman praktik, dan ditulis dalam bahasa dan sudut pandang yang umum digunakan oleh praktisi ilustrator buku anak profesional.

BAB 2
DASAR ILUSTRASI

A. Pengertian dan Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi adalah Gambar yang Bercerita

Seperti yang sudah dijelaskan dalam Bab 1 Latar Belakang, penjelasan dan pengertian ilustrasi sendiri akan lebih banyak menggunakan sumber-sumber dari dunia Barat. Dengan majunya teknologi, ada banyak sumber yang bisa menerangkan pengertian ilustrasi. Berikut ini akan dibahas beberapa di antaranya, diikuti dengan penjelasan.

Untuk mengetahui lebih dalam, kata *ilustrasi* dapat ditelusuri asal muasalnya atau secara etimologis. Berikut adalah beberapa sumber yang cukup menjelaskan.

> ***illustration (n.)***
>
> *c. 1400, "a shining;" early 15c., "a manifestation;" mid-15c., "a spiritual illumination," from Old French illustration "apparition, appearance" (13c.) and directly from Latin illustrationem (nominative illustratio) "vivid representation" (in writing), literally "an enlightening," from past participle stem of illustrare "light up, make light, illuminate;" figuratively "make clear, disclose, explain; adorn, render distinguished," from assimilated form*

*of in- "in" (from PIE root *en "in") + lustrare "make bright, illuminate," from suffixed form of PIE root *leuk- "light, brightness." Mental sense of "act of making clear in the mind" is from 1580s. Meaning "an illustrative picture" is from 1816. (Online Etimology Dictionary-etymonline.com/word/illustration)*

illūstrāre (Latin)
Inflection of illūstrō
(WordSense.eu Dictionary-wordsense.eu/illustrare/#latin)

illūstrō
From in- + lūstrō ("to purify via sacrifice; to illuminate").
(WordSense.eu Dictionary-wordsense.eu/illustro/#Latin)

Jika pengertian kamus diterjemahkan dengan sederhana, ilustrasi berasal dari kata bahasa Latin *illūstrō*, yang mempunyai arti 'ganda'. Dalam hal ini, arti yang relevan dengan dunia ilustrasi adalah *to illuminate* atau untuk mengiluminasi, memberi penerangan, memperjelas atau dapat juga diartikan membuat suatu tulisan lebih jelas dengan ilustrasi', seperti yang dituangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berikut ini.

ilus.tra.si

1. gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya
2. gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya)
3. (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya)

(https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ilustrasi)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ada poin yang menarik untuk diangkat. Ilustrasi di sini disamakan dengan grafika, sama halnya dengan penjelasan dari Kamus Merriam-Webster.

Synonyms for illustration
diagram, figure, graphic, plate, visual
(merriam-webster.com/dictionary/illustration#other-words)

Dalam pengertian umum, ilustrasi memang bagian dari grafika dan beberapa grafika juga dapat dikategorikan sebagai ilustrasi. Salah satu contoh dari grafika adalah teks. Pengaturan teks, ukuran, dan jenis huruf dapat menjadi sebuah elemen grafika sekaligus elemen ilustrasi dalam sebuah sampul. Walaupun sampul tersebut tidak menggunakan ilustrasi dalam bentuk gambar, elemen ilustrasi tetap dapat ditemukan dari elemen grafika yang dirancang.

Adapun pengertian ilustrasi telah disusun untuk mengikuti perkembangan terkini. Pengertian singkatnya, ilustrasi adalah gambar yang bercerita/mempunyai konten. Pengertian lebih panjangnya, ilustrasi adalah semua jenis dan bentuk karya yang dihasilkan, dituangkan, atau dikreasikan oleh ilustrator dengan teknik, baik secara manual, digital, media campuran, maupun teknik-teknik inovatif yang akan dihasilkan kemudian hari. Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan tujuan sesuai dengan naskah dan pembaca sasaran. Dalam kesamaan bentuk dan jenis lisensinya, ilustrasi dapat dikategorikan dalam kelas yang sama dengan fotografi. Keduanya memiliki fungsi yang hampir sama, tetapi dengan media dan ilmu yang berbeda. Baik secara digital maupun manual, atau dengan menggunakan media apa pun, yang diutamakan dalam ilustrasi adalah ide dan kreativitas yang kemudian dieksekusi oleh setiap ilustrator. Walaupun dalam dunia seni, akan selalu ada pendapat yang relatif. Namun, inilah yang membedakan nilai satu ilustrator dengan ilustrator lainnya.

Kembali ke arti ilustrasi yang mengiluminasi, sesuai perkembangannya, fungsi ilustrasi bukan hanya sekadar menambah

penjelasan saja. Dalam beberapa genre seperti buku teks pelajaran atau dokumentasi, ilustrasi masih berfungsi secara murni untuk memberikan penjelasan kontekstual dalam bentuk visual. Namun, dalam buku cerita anak, ilustrasi mempunyai peran yang lebih besar, khususnya dalam kedua bentuk besar atau genre yang cukup umum terdapat di dunia penerbitan saat ini. Berbagai fungsinya akan dijabarkan dalam bab selanjutnya.

B. Jenis-Jenis Buku Cerita Anak

Cara bercerita (*storytelling*) dalam bentuk buku cerita anak pada umumnya hadir dalam dua bentuk, yaitu *storybook* dan *picture book*. Sejauh ini belum ada penerjemahan yang cukup bisa merepresentasikan kedua bentuk tersebut. *Storybook* jika diterjemahkan secara gamblang adalah buku cerita, sementara *picture book* adalah buku bergambar. Keduanya berisi cerita dan dalam hal ini mempunyai gambar atau ilustrasi sebagai bagian dari buku. Penerjemahan yang tepat masih harus dicari dan dihasilkan dari ahli-ahli perbukuan. Dengan alasan ini, istilah keduanya akan tetap dinamakan dalam bahasa Inggris untuk menghindari kesalahpahaman.

Dalam buku *Writing with Pictures* (Watson-Guptil, 1985), Uri Shulevitz menjabarkan kedua jenis ini dengan sangat jelas. Dengan melihat buku-buku penerbitan terkini dari kedua bentuk besar tersebut, masih terbuka kemungkinan percabangan jenis-jenis atau genre lainnya yang terus bertambah sesuai dengan inovasi dan perkembangan teknologi. Walaupun di Indonesia perkembangan ini juga diikuti, pada kenyataannya masih banyak yang memiliki kesalahpahaman konsep antara *storybook* dan *picture book*. Berikut pembahasan perbedaannya secara esensi.

Storybook

Awalnya buku-buku anak masih berbentuk *storybook*, seperti pada cerpen maupun novel teks mendominasi cerita dan ilustrasi (jika ada) hanya sebatas menghias, menduplikasi, dan memvisualisasikan teks atau menambahkan keterangan sesuai teks. Dalam *storybook*, teks dapat dengan mudah dibaca dan dipahami tanpa melihat ilustrasi karena di dalam teks sudah tercantum penjelasan atau ilustrasi dalam bentuk teks.

> Dinginnya malam menemani dua gadis kecil itu menyongsong pagi. Jangkrik tak berhenti mengerik mengisi kekosongan sunyinya malam. Sasandewini melihat pintu depan sekali lagi untuk meyakinkan apakah sudah benar-benar terkunci. Lentera kecil di ruang depan ia bawa ke belakang. Nyala lentera itu meliuk-liuk tersapu angin. Ia tekan kuat-kuat kayu penyangga pintu itu. "Aman," gumamnya. Sasandewini membalikkan badan, menuju kamar. Ia merebahkan badannya di samping adiknya. Suntre sudah tertidur pulas. Dalam tidurnya, Suntre bermimpi.
>
> (*Kisah Dua Putri dan Si Raja Ular*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016)

Melihat contoh di atas, dengan hanya membaca teks, pembaca sudah dapat mengerti situasi dan latar belakang yang sedang diceritakan tanpa harus disertai atau melihat ilustrasi.

Namun, dengan perkembangan yang ada di dunia penerbitan, ilustrasi dalam *storybook* tidak hanya untuk sekadar menghiasi, menduplikasi, dan memvisualisasikan teks, atau menambahkan keterangan, tetapi seperti yang dibahas dalam kesamaan arti ilustrasi di KBBI maupun Kamus Merriam-Webster, ilustrasi juga menjadi elemen grafika yang berperan cukup penting dalam pengemasan *storybook*. Ilustrasi maupun elemen grafika yang didesain dapat memberikan nilai tambah seperti ruang untuk bernapas agar anak tidak merasa sesak dengan teks yang panjang

serta memperpanjang rentang perhatian (*attention span*) sehingga anak dapat menghabiskan cerita dan memahami cerita lebih baik.

(Bukit Batu Suli, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016)

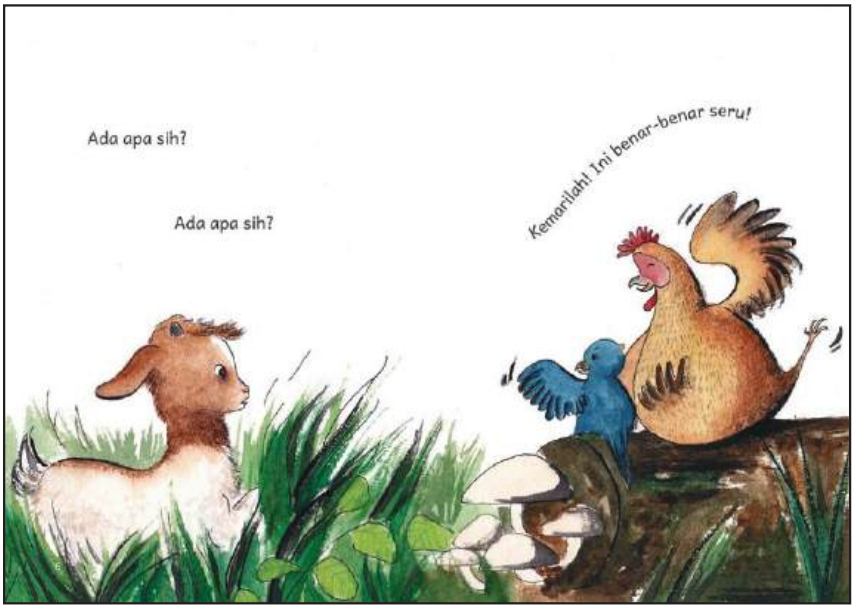
Seperti dalam contoh, ilustrasi masuk sebagai pembuka bab. Pembaca akan dipicu terlebih dahulu imaginasinya sebelum memulai membaca bab baru. Selanjutnya, bisa diperhatikan, pada halaman sebelumnya tidak ada ilustrasi yang menyertai. Dengan dibukanya bab menggunakan ilustrasi, perhatian pembaca akan terus terbina.

Rangkuman *storybook*

- Porsi teks dominan.
- Teks dapat dibaca sendiri.
- Ilustrasi menjadi bagian elemen grafika.

Picture Book

Picture book mulai terdengar di Amerika dengan karya inovatif yang dibuat Randolph Caldecott pada masa itu (1880). Randolph Caldecott menyusun buku cerita anak dengan ilustrasi dan teks menjadi satu kesatuan dalam bercerita. Buku yang disusun berjudul *Hey Diddle Diddle and Baby Bunting*. Dalam buku tersebut, ilustrasi dan teks dibaca bersamaan dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan lainnya. Jika teks dibaca begitu saja, anak tidak akan mengerti ceritanya. Sebailknya, jika ilustrasi dibaca begitu saja, anak belum tentu paham apa yang ingin disampaikan. Idealnya, rangkaian ilustrasi dalam *picture book* yang baik dapat dibaca begitu saja tanpa membaca teks. Namun, dengan adanya teks, penyampaian cerita akan lebih sempurna dan pesan yang ada di dalamnya mudah dipahami pembaca.



(Ada apa sih? Ada apa sih?, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam tebaran ini terdapat teks:

Ada apa sih? Ada apa sih?
Kemarilah! Ini benar-benar seru!

Jika dibaca begitu saja, teks tersebut tidak menjelaskan apa yang terjadi tanpa melihat ilustrasi. Ilustrasi hadir untuk menyampaikan isi cerita bersamaan dengan teks yang tertulis. Dalam teks tidak tertera bahwa ada anak kambing cokelat putih yang penasaran melihat ayam gembul dan burung biru yang sedang tertawa. Ketika teks dan ilustrasi dibaca sebagai satu kesatuan, pembaca akan bisa memahami apa yang terjadi.

Jika dibandingkan, *picture book* mungkin salah satu bentuk buku cerita anak yang lebih mendekati petunjukan atau film. Visual ilustrasi bermain peranan yang sama besarnya dengan teks, bahkan lebih.

Jasa Randolph Caldecott dalam mengembangkan *picture book* sangat diapresiasi dan hingga sekarang namanya masih terdengar melalui penghargaan buku anak prestisius, The Randolph Caldecott Medal atau lebih sering disebut sebagai Caldecott. Dengan adanya *picture book*, pembaca seakan sadar bahwa ilustrasi juga dapat dibaca. Salah satu penulis-ilustrator yang pernah memenangkan penghargaan ini adalah Maurice Sendak. Maurice Sendak bukan hanya menggunakan ilustrasi dan teks sebagai satu kesatuan bercerita, tetapi juga memaksimalkan semua elemen grafika yang ada di dalamnya dengan permainan konsep grafika.

Ilustrasi merupakan bagian esensial dalam *picture book*. Ilustrasi berperan sama imbangnya, bahkan lebih besar perannya dalam menyampaikan cerita. Sebagai elemen grafika yang aktif, cara bercerita melalui ilustrasi dalam *picture book* berkembang sesuai fungsi dan tujuannya. Dalam subbab berikut akan dibahas berbagai macam bentuk dasar ilustrasi yang umum dipergunakan dalam *picture book*.

Rangkuman *Picture Book*

- Teks tidak dapat dibaca begitu saja
- Ilustrasi juga berperan menyampaikan cerita

C. Bentuk Dasar Ilustrasi

- Ilustrasi dan teks menjadi elemen grafika yang seimbang

Jika melihat bentuk *picture book* yang awal dari *Hey Diddle Diddle and Baby Bunting*, penggunaan ilustrasi masih terbatas dalam halaman per halaman. Cara bercerita melalui ilustrasi dalam *picture book*, dapat diatur dengan penggunaan variasi atau macam-macam bentuk ilustrasi. Bentuk-bentuk tertentu mempunyai fungsi yang spesifik dalam penyampaian cerita. Dalam segmen ini akan dijabarkan beberapa bentuk dasar ilustrasi yang dapat ditemukan pada buku cerita anak, khususnya *picture book*. Masih ada kemungkinan bentuk-bentuk ini akan berkembang menjadi bentuk dan istilah lainnya sesuai dengan perkembangan, riset, persepsi, dan inovasi yang terjadi. Perlu dicatat, beberapa istilah yang digunakan dalam dunia penerbitan pada umumnya masih menggunakan bahasa Inggris karena belum ada penerjemahan yang tepat.

Bentuk dasar ilustrasi yang dapat dikategorisasikan adalah:

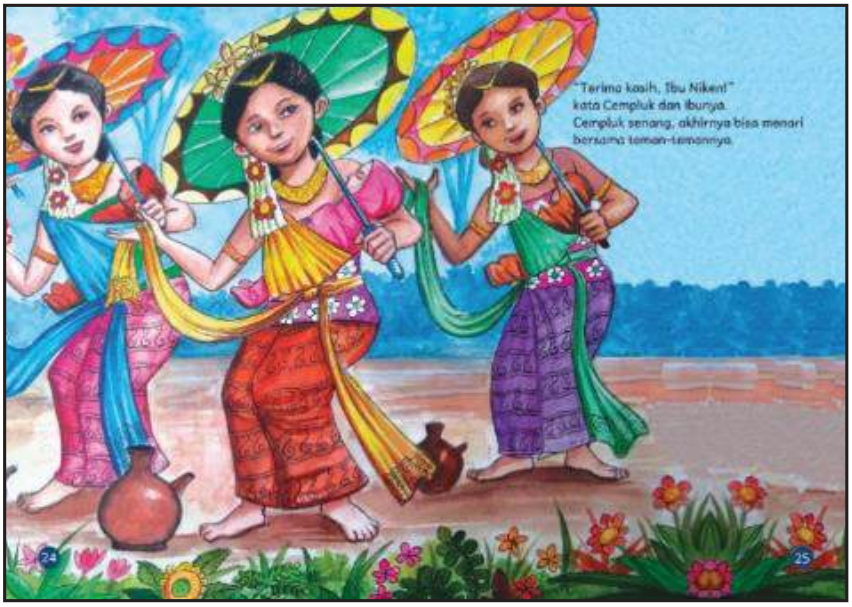
- tebaran/*spread*
- satu halaman/*single*
- lepasan/*spot*.

Tebaran/Spread

Ilustrasi tebaran/*spread* adalah ilustrasi yang mengisi 2 halaman kiri dan kanan buku atau 1 bukaan halaman buku. Penggunaan ilustrasi tebaran/*spread* adalah untuk memberikan penekanan pada satu adegan agar anak diharapkan dapat menghabiskan waktu yang lebih lama untuk mengamati ilustrasinya. Contoh yang biasa menggunakan ilustrasi tebaran adalah suasana latar cerita atau ilustrasi penjelasan mengenai lokasi dan era cerita berada. Ilustrasi mendominasi 1 tebaran, tetapi belum tentu penuh hingga ke tepian. Untuk ilustrasi tebaran yang memenuhi area tepian atau ruang *bleed*, biasa dinamakan halaman penuh/*full bleed*. *Bleed*

adalah area lebihan cetak yang dipersiapkan untuk pergeseran pemotongan kertas.

Contoh *spread full bleed*



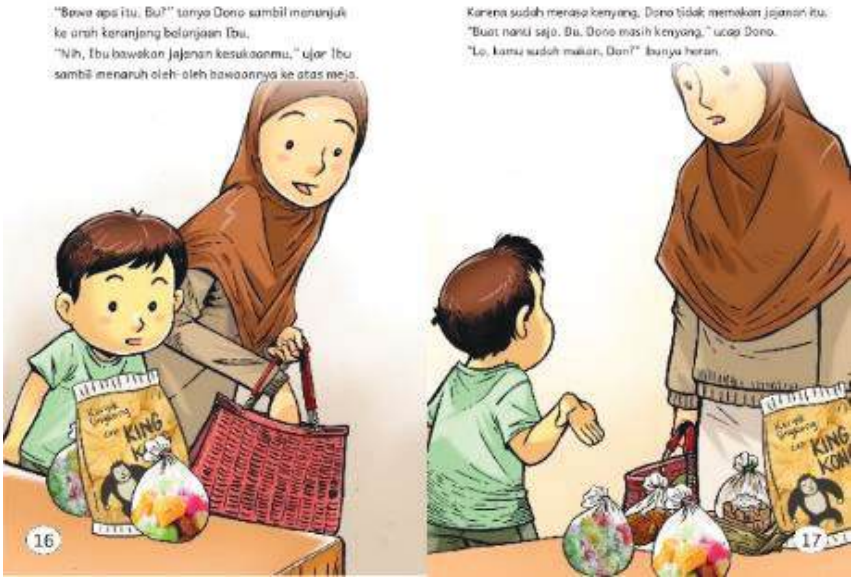
(*Cempluk Ingin Menari*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Contoh *spread* dengan bingkai

(*Dina Bisa Cerita*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Satu Halaman/*Single*

Ilustrasi satu halaman adalah Ilustrasi yang mengisi dan mendominasi ruang dalam satu halaman. Ilustrasi ini dapat berbentuk penuh/*full bleed* hingga ke tepian atau dengan bingkai. Untuk halaman isi, biasanya halaman *single* digunakan untuk ilustrasi dengan cerita yang terpisah dalam satu tebaran. Apabila dalam satu tebaran terdapat 2 halaman *single* (*double single pages*), harap perhatikan keterbedaan antara kedua ilustrasi *single*.



(*Makan Siang untuk Dono*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam ilustrasi ini terdapat dua halaman *single* dalam satu tebaran. Namun, karena latar masih tersambung antara kedua halaman *single* (karena masih berlangsung di tempat yang sama), sekilas terlihat ada 2 ibu dan 2 anak dalam 1 tebaran dengan pakaian yang sama. Hal ini tentu harus dihindari. Contoh di bawah ini juga menimbulkan kesan yang sama, dengan warna latar yang hampir mirip, terlihat ada 2 karakter di depan rumah (kanan) dan di dalam kamar (kiri).

(*Teka-teki Kakek*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Ilustrasi yang tidak begitu jelas berbeda akan membuat rancu alur baca. Untuk latar dan lokasi cerita masih sama, ilustrasi bisa dibedakan dengan permainan sudut pandang atau membedakan bentuk ilustrasi, seperti contoh berikut.

(*Hmm, enak*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Contoh ini menunjukkan penggunaan *single* di kiri dan satu *spot* di kanan dalam 1 tebaran. Terlihat dengan jelas bahwa pada kedua halaman terpisah menunjukkan adegan yang berbeda.

Lepasan/*Spot*

Spot adalah bentuk ilustrasi lepasan yang ukurannya bervariasi, tetapi lebih kecil dari satu halaman. Biasanya beberapa ilustrasi lepasan dapat ditata dalam satu halaman ataupun satu tebaran. Ilustrasi lepasan biasanya digunakan untuk menunjukan aktivitas yang banyak dalam satu waktu/adegan atau bersifat dinamis. Sering kali ilustrasi lepasan tidak memiliki latar belakang yang rumit, atau latar belakang yang tidak penting untuk adegan halaman itu akan diseleksi dan dieliminasi agar lebih fokus kepada aktivitasnya.

Pada contoh sebelumnya, terdapat satu *spot* yang diletakkan sebagai dalam 1 halaman di kanan. Bisa dilihat latar yang dipergunakan tidak penuh dan ilustrasi bersifat mengambang di tengah halaman/lepas dari batas halaman.

(*Makan Siang untuk Dono*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Pada contoh ini terdapat *single* di kiri dan 2 *spot* dalam 1 *spread*, kedua *spot* menunjukkan 1 adegan yang perlu ditonjolkan prosesnya.

Variasinya

Tiga bentuk dasar ilustrasi yang telah dijabarkan dapat dikombinasikan satu bentuk dengan yang lainnya. Ada berbagai variasi yang digunakan untuk menyesuaikan berbagai situasi adegan dan dimensi waktu. Selanjutnya, masih ada ruang perkembangan ke depannya untuk variasi-variasi lain.

Untuk penggunaan tiap-tiap bentuk dan fungsi yang lebih mendalam, akan dibahas dalam 12 Aspek Penting *Storyboard*-Dimensi Waktu (halaman …).

D. Target Pembaca

Sesuai dengan penjenjangan, *picture book* dan *storybook* anak ditujukan untuk target pembaca yang berbeda. Tidak menutup kemungkinan bahwa *picture book* juga dapat ditargetkan untuk semua umur, tetapi dalam hal ini, *picture book* dan target yang akan dibicarakan adalah anak-anak.

Idealnya, pembuatan buku anak dengan berbagai genre tidak perlu sengaja menargetkan kepada target pembaca tertentu. Yang akan mengategorisasikan dan menargetkan pembacanya adalah pengguna buku (pembaca, pustakawan, guru, dst.)

Namun, dengan adanya kekurangan materi yang berkualitas untuk cerita anak, target pembaca dibutuhkan untuk dapat memenuhi kebutuhan itu. Dengan mengingat kembali buku anak sebagai gerbang masuk dunia literasi/literatur, perjenjangan buku anak dapat diidentifikasi melalui proporsi ilustrasi, bobot konteks yang tercantum di dalamnya, jumlah kata, jenis dan besar ukuran huruf.

*P*icture *book* dengan ilustrasi dan teks yang sebanding bobotnya atau bahkan lebih, biasanya ditargetkan untuk pembaca mulai dari level prabaca. Sementara itu, *storybook d*engan proporsi teks lebih banyak daripada ilustrasi biasanya ditargetkan untuk pembaca lancar.

BAB 3
PERJENJANGAN BUKU

A. Jenjang PRABACA 1

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
PRABACA 1 Setara PAUD tingkat awal atau antara usia 1—3 tahun A	Jenjang untuk menstimulus perkembangan aspek fisiologis dan psikologis dasar anak melalui bimbingan	***Nilai***: ketuhanan dan kemanusiaan ***Sikap***: berani, jujur, gembira, dan kasih sayang ***Pengetahuan***: bentuk, warna, hewan, sayur, buah ***Keterampilan***: motorik dasar, fisiologis dasar (makan), menjaga kebersihan (membuang sampah pada tempatnya), berdoa	• Model buku alternatif, seperti buku tegar (*board book*), buku kain, atau buku bergambar tanpa kata (*wordless picture book*); • Tanpa kata, kecuali judul buku, dapat memuat huruf dan/ atau angka; • Ilustrasi berupa gambar.	• Bentuk dan ukuran buku bebas, 8—12 halaman; • Proporsi gambar 90%; • Warna primer dan sekunder; • Jenis fon untuk judul takberkait (sanserif).

B. Jenjang PRABACA 2

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
PRABACA 2 Setara PAUD tingkat lanjut atau antara usia 4—6 tahun B	Jenjang untuk mengembang-kan kemam-puan berso-sialisasi dan berpikir seder-hana melalui bimbingan	***Nilai***: ketuhanan dan kema-nusiaan ***Sikap***: berani, jujur, gembira, dan kasih sayang ***Pengetahuan***: ragam hewan, tumbuhan, benda di sekitar, konsep diri (manusia), pen-genalan literasi dasar (aksara dan angka 1—20), dan fabel (dongeng hewan). ***Keterampilan***: Fisiologis dasar; menjaga kebersihan; beribadah & berdoa.	• buku bergambar atau model buku alternatif (seperti buku tegar, buku kain, buku mun-cul); • terdiri atas 1—3 kata konkret per halaman, belum menggunakan aturan ejaan; • ilustrasi berupa gambar.	• bentuk dan ukuran buku bebas, 8—16 halaman; • proporsi gam-bar 90%; • warna primer, sekunder, dan netral; • jenis fon tak-berkait (sanser-if) minimal 28 pt.

C. Jenjang MEMBACA DINI

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA DINI Setara SD Kelas 1 atau sekira 7 tahun C	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan belajar melalui kompetensi pengenalan dan penggunaan simbol-simbol literasi dasar serta mengenal lingkungan sekitar.	***Nilai***: ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan. ***Sikap***: berani, jujur, kasih sayang, dan tertib. ***Pengetahuan***: literasi dasar (membaca dan memirsa, menyimak, berbicara, menulis berhitung, dan menggambar), lingkungan rumah & sekolah; legenda & epos ***Keterampilan***: menulis dan menghitung; menjaga kesehatan; beribadah dasar; menyanyi & menggambar; permainan & olahraga sederhana	• buku bergambar dengan teks, buku cerita bergambar tanpa bab (beralur sederhana), buku aktivitas sederhana (seperti buku baca-tulis-hitung) • terdiri atas 2—3 suku kata per kata, 2—5 kata konkret per kalimat, berpola kata repetitif, belum menggunakan aturan ejaan • ilustrasi berupa gambar	• ukuran buku bebas, 16—32 halaman; • proporsi gambar sekira 70%; • warna lembut atau hitam-putih; • jenis fon takberkait (sanserif) minimal 18 pt.

D. Jenjang MEMBACA AWAL

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA AWAL Setara SD Kelas 2—3 atau antara usia 8—9 tahun D	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan, serta mengenal wilayah terdekat.	***Nilai***: ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan; ***Sikap***: berani, jujur, kasih sayang, tertib, dan cinta bangsa ***Pengetahuan***: literasi dasar lanjutan, ilmu pengetahuan empiris (geografi dasar, sains, dsb.), legenda & epos ***Keterampilan***: menulis, berhitung & bercerita; menjaga kesehatan; beribadah; menyanyi & menggambar; permainan & olahraga	• Buku dengan bab (*chapter book*), novel awal (*first novel*), buku teks bergambar, buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, atau komik; • kalimat tunggal terdiri atas 2—7 kata, sesuai dengan pedoman kebahasaan; • ilustrasi berupa gambar.	• ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional, 16—48 halaman • proporsi gambar sekira 50—70% sesuai dengan jenis buku; • warna lembut atau hitam-putih; • jenis fon takberkait (sanserif) minimal 14 pt.

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA LANCAR Setara SD Kelas 4—6 atau antara usia 10—12 tahun **E**	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum, serta belajar secara mandiri.	***Nilai***: ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, dan demokrasi; ***Sikap***: berani, jujur, kasih sayang, tertib, cinta bangsa, dan bekerja sama; ***Pengetahuan***: dasar agama & kebangsaan, ilmu pengetahuan empiris & konseptual dasar, dasar teknologi informasi dan komputer (TIK); ***Keterampilan***: literasi dasar, beribadah, menggambar & menyanyi, permainan & olahraga, presentasi sederhana	• buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, biografi/autobiografi sederhana, novel anak, antologi puisi anak/cerpen anak, buku referensi (kamus, ensiklopedia, dan atlas untuk anak), dan komik; • kalimat bervariasi (tunggal dan majemuk) terdiri atas 2—10 kata, sesuai dengan pedoman kebahasaan; • ilustrasi berupa gambar dan foto.	• ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional, 32—96 halaman; • Proporsi gambar sekira 20—70% sesuai dengan jenis buku; • warna lembut atau hitam putih; • Variasi jenis fon takberkait (sanserif) dan berkait (serif) minimal 12 pt.

F. Jenjang MEMBACA LANJUT

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA LANJUT Setara SMP atau antara usia 13—15 tahun **F**	Jenjang untuk mengembangkan penguasaan konsep dasar keilmuan, penguatan bakat dan minat, serta kecakapan berorganisasi	***Nilai***: ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, dan demokrasi ***Sikap***: integritas, peduli, disiplin, cinta bangsa, dan bekerja sama ***Pengetahuan***: agama & kebangsaan, ilmu pengetahuan alam dan sosial madya, sastra, kesenian, olahraga, TIK ***Keterampilan***: beribadah, presentasi, berkesenian, menjaga kesehatan, dan berorganisasi;	• buku pengetahuan, biografi/autobiografi, buku fiksi, antologi puisi remaja, buku referensi, dan komik; • kalimat bervariasi (tunggal dan majemuk) terdiri atas 2—11 kata, sesuai dengan pedoman kebahasaan; • ilustrasi berupa gambar, foto, dan grafik.	• ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional • proporsi gambar sesuai jenis buku • berwarna atau hitam putih • jenis fon serif dan sanserif sesuai dengan keperluan minimal 12 pt

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA MAHIR Setara SMA atau antara usia 16—18 tahun G	Jenjang untuk mengembangkan kompetensi keilmuan dasar dan kemampuan analisis, meneguhkan bakat dan minat, serta kecakapan berorganisasi dan bermasyarakat.	***Nilai***: ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, demokrasi, dan keadilan sosial ***Sikap***: integritas, peduli, disiplin, cinta bangsa, berkolaborasi, mandiri, dan bertanggung jawab, ***Pengetahuan***: ilmu pengetahuan lanjut, sastra, TIK, dan peradaban global; ***Keterampilan***: beribadah, presentasi, berkesenian, menjaga kesehatan, berorganisasi & bermasyarakat, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkreasi.	• buku pengetahuan, biografi/autobio-rafi, buku fiksi, antologi puisi, novel grafis, buku referensi, dan komik; • penulisan sesuai dengan pedoman kebahasaan; • ilustrasi berupa gambar, foto, grafik, dan infografik.	• ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional; • proporsi gambar sesuai jenis buku; • berwarna atau hitam putih; • jenis fon teks sesuai dengan keperluan minimal 11 pt.

H. Jenjang MEMBACA KRITIS

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA KRITIS Setara perguruan tinggi atau sekira usia di atas 18 tahun H	Jenjang untuk mengembangkan penguasaan keilmuan, kecakapan hidup dan kompetensi kerja, serta kecakapan berorganisasi dan bermasyarakat.	***Nilai***: ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, demokrasi, dan keadilan sosial; ***Sikap***: integritas, peduli, disiplin, cinta bangsa, berkolaborasi, mandiri, dan tanggung jawab; ***Pengetahuan***: Ilmu pengetahuan lanjut, ilmu pembelajaran, manajemen, peradaban global; ***Keterampilan***: Pengembangan diri, menjaga kesehatan, kompetensi kerja, berorganisasi & bermasyarakat, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkreasi.	• buku pengetahuan, biografi/autobiografi, buku fiksi, buku puisi, novel grafis, buku referensi, dan komik; • penulisan sesuai dengan pedoman kebahasaan; • ilustrasi berupa gambar, foto, grafik, dan infografik.	• ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional; • proporsi gambar sesuai dengan jenis buku; • berwarna atau hitam putih; • jenis fon teks sesuai dengan keperluan minimal 11 pt.

BAB 4
PROSES PENGILUSTRASIAN: STRATEGI VISUALISASI CERITA

A. Pengetahuan Penerbitan

1. Fungsi dan Peranan

Sebelum masuk ke dalam pengilustrasian, sebuah pengetahuan dasar mengenai dunia penerbitan diperlukan. Idealnya, pengerjaan buku anak membutuhkan kerja sama yang berkesinambungan antara penulis, editor teks, editor visual (*art editor*), desainer grafis dan ilustrator. Walaupun dalam praktiknya ilustrator lebih mendekati sifat seniman yang sama-sama berkarya, ilustrator tidak bisa bekerja sendiri seperti layaknya seniman. Kesadaran akan ekosistem ini masih belum terpraktikkan dengan baik dalam dunia penerbitan Indonesia.

Berikut adalah ekosistem dalam lingkup penerbitan yang ideal dengan fungsinya dalam pengerjaan buku cerita bergambar untuk anak:

- **Penulis**

  Penulis mengembangkan konten dalam bentuk teks. Pada umumnya, penulis menelurkan ide, konsep, dan mengembangkan

kontennya secara sendiri maupun dengan kehadiran editor untuk membimbing. Namun, dalam beberapa kasus penulis menggunakan ide yang ditelurkan oleh ilustrator juga.

- **Ilustrator**

  Ilustrator mengembangkan konten dalam bentuk ilustrasi/visual. Dalam beberapa kasus, ilustrator berperan sebagai penulis juga. Dalam hal ini ada pilihan, ilustrator dapat menjadi penulisnya saja, atau menjadi penulis dan ilustrator sekaligus. Dalam kasus ilustrator yang hanya menjadi ilustrator (bukan merangkap penulis), ilustrator menerima naskah jadi dari penulis dan mengembangkannya ke dalam bentuk ilustrasi/visual. Dalam pengerjaan buku cerita anak, ilustrator bekerja erat dengan desainer grafis untuk pengaturan tata letak teks dan ilustrasi. Ilustrator tidak bertanggung jawab mengerjakan pekerjaan desainer grafis, kecuali ilustrator juga berperan sebagai desainer grafis dengan perjanjian yang sudah disepakati kedua belah pihak sebelumnya.

- **Editor**

  Editor membantu mengembangkan naskah yang sudah dikembangkan oleh penulis agar masuk dalam standar penerbitan penerbit tersebut. Umumnya di negara yang sudah berkembang industri perbukuannya editor akan menengahi penulis dan ilustrator untuk menjaga kualitas kerja tiap-tiap pihak. Adalah tugas editor untuk mengerti dan memahami konsep yang dituliskan oleh penulis, membahas dengan editor visual dan kemudian bersama editor visual mengomunikasikan naskah tersebut dengan dengan ilustrator. Idealnya, editor akan dibantu *proofreader* untuk pengecekan terakhir.

- **Editor Visual (*Art Editor*)**

  Editor visual membantu mengembangkan visual cerita, bekerja sama secara sejajar dengan editor dan membawahkan desainer grafis. Editor visual kadang merangkap juga sebagai desainer dan menjadi orang yang akan menjaga standar kualitas dalam hal visual untuk penerbitan tersebut. Sesuai dengan fungsinya, editor visual juga bertugas untuk memilihkan ilustrator yang cocok dengan cerita. Editor visual bekerja erat dengan desainer dan tim pemasaran untuk memperhitungkan biaya produksi.

- **Desainer Grafis**

  Desainer grafis bekerja sama dengan ilustrator, khususnya dalam perancangan grafika yang berhubungan dengan ilustrasi dan teks, baik untuk isi buku maupun sampul. Karena berhubungan erat dengan editor visual, seorang desainer bertugas untuk merancang pengemasan buku cerita, termasuk elemen-elemen grafika seperti tata letak teks dan ilustrasi, pengaturan margin, pemilihan jenis huruf, pengatakan teks, perancangan sampul dan persiapan berkas hingga siap cetak. Di beberapa penerbitan, editor visual dan desainer akan mengunjungi percetakan atau rumah produksi untuk memeriksa standar kualitas buku yang diproduksi.

Khusus *picture book*, ilustrator tidak bertindak sebagai penyedia ilustrasi saja, tetapi juga sebagai perancang tata letak ilustrasi dan teks. Hal ini perlu koordinasi dan komunikasi yang erat dengan desainer grafis. Untuk *storybook*, ilustrator bekerja sesuai konsep buku yang sudah dirancang atau dibicarakan bersama dengan oleh editor, editor visual, dan desainer grafis. Buku yang optimal dan bermutu datang dari lingkungan ketika semua pihak dapat bekerja dan diapresiasi dengan sejajar.

2. Glosarium Istilah

Selain fungsi-fungsi elemen yang ikut campur dalam pembuatan buku, ada beberapa istilah yang juga perlu diketahui ilustrator. Untuk kejelasan, beberapa istilah ini tidak akan diterjemahkan karena belum ada penerjemahan yang tepat dan umum digunakan di dunia penerbitan. Ilustrator perlu mengetahuinya agar komunikasi dengan penerbit, khususnya editor dan desainer grafis, dapat berjalan dengan lancar.

Storyboard : Sketsa perancangan seluruh isi buku atau per segmen bagian cerita dalam satu atau beberapa halaman yang dapat dilihat secara bersamaan. *Storyboard* biasa digunakan dalam industri perfilman dan merupakan tahap yang sangat penting sebelum tahap eksekusi.

Thumbnail : Khusus untuk *storyboard*, adalah sketsa kasar perancangan *storyboard* per tebaran/*spread* yang dilakukan sebelum pengerjaan sketsa *storyboard* yang lebih jelas. Tujuannya adalah untuk perancangan tata letak ilustrasi dengan teks.

Dimensi buku : Ukuran buku dalam keadaan tertutup dan terbuka dalam satuan ukuran (cm, mm, dsb.).

Orientasi buku : Penentuan bentuk buku untuk buku dengan ukuran panjang dan tinggi yang tidak sama. Orientasi hanya ada dua pilihan, potret (vertikal) atau lanskap (horizontal).

Anatomi buku : Pengaturan susunan struktur isi buku seperti sampul, siblat, halaman hak cipta, halaman judul, isi, halaman atribusi, dll. Pengaturan anatomi buku dalam buku cerita anak lebih sederhana

daripada buku teks pada umumnya. Lebih banyak mengenai struktur anatomi buku cerita anak, lihat Bab Desain Buku Anak.

Templat : Cetakan atau pola. Dalam hal templat *storyboard*, adalah serangkaian kotak *thumbnail* yang disusun menurut anatomi buku yang sudah ditentukan penerbit.

Single : 1 (satu) halaman buku (kiri ataupun kanan).

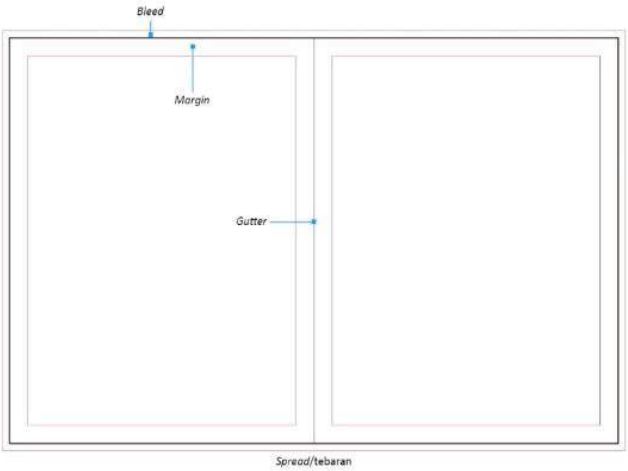
Spread : tebaran atau 2 (dua) halaman buku yang terbuka.

Latar depan : atau *foreground*, adalah objek yang ditempatkan di depan latar. Biasanya objek yang di latar depan adalah fokus utama.

Latar belakang : atau *background*, adalah keadaan, suasana, atau objek yang berada di bagian belakang.

Margin : Ukuran batasan jarak aman elemen grafika buku dalam halaman, seperti batasan jarak teks, batasan jarak aman cetak, batasan jarak aman penjilidan, dll.

Bleed : Area lebihan cetak yang dipersiapkan untuk pergeseran pemotongan kertas. Ukuran aman biasanya sekitar 0,3--0,5 cm



Garis tengah/*gutter*: Area yang terletak di tengah sebaran, ditandai dengan garis. Area ini nantinya akan terpengaruh untuk penjilidan.

Halaman hak cipta : Halaman yang memuat semua penyebutan tim pembuat buku, ISBN, tahun dan lokasi cetakan, keterangan hak cipta, informasi penerbit, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan hak cipta.

Siblat (*endpapers*) : Kertas sepanjang satu tebaran (*spread*) yang awal fungsinya menggabungkan sampul dengan isi buku dalam penjilidan sampul karton keras (*hardcover*). Sekarang siblat jarang digunakan untuk buku-buku yang dijilid menggunakan jilid selain hardcover, namun kadang masih digunakan sebagai sebuah elemen grafika dalam buku

B. Proses Pengilustrasian

Seperti yang dibahas dalam buku *Illustrating Children's Books-Creating Pictures for Publication*, Martin Slisbury (PageOne, 2004), Ilustrasi buku anak sering kali dianggap remeh dan dilakukan tanpa dasar pengetahuan dunia seni. Hal ini menanggapi beberapa contoh dan referensi dari buku luar negri yang kadang mempunyai gaya ilustrasi yang mendekati ilustrasi naif yang dibuat oleh anak-anak sendiri. Di Indonesia tidak berbeda, siapa saja tanpa dasar ilmu, merasa bisa menjadi ilustrator buku anak. Adanya pendapat tersebut tidak dapat disalahkan, karena di Indonesia sendiri belum ada institusi pendidikan formal untuk ilustrasi buku anak, setidaknya dalam bentuk program studi. Oleh karena itu, sebagian besar illustrator masih bermodalkan autodidak atau pembelajaran sendiri.

Pada umumnya, ilustrator yang belajar dengan cara autodidak sering kali melakukan pembelajaran instan yang langsung dipraktikkan. Inilah alasan sering kali profesi ilustrator diremehkan, terlihat mudah dan cepat diaplikasikan. Kenyataannya, mengilustrasi membutuhkan dasar pembelajaran yang kuat, jam terbang yang memadai, dan upaya untuk terus memutakhirkan pengetahuan untuk dapat menghasilkan karya yang berkualitas. Sekarang ilustrator memiliki akses dan berbagai cara untuk mendalami suatu ilmu, tetapi tidak semua menjalankannya karena satu dua faktor.

Faktor yang paling umum terjadi adalah kendala bahasa karena hampir semua materi yang berhubungan dengan ilustrasi masih dalam bahasa aslinya (bukan bahasa Indonesia). Faktor kedua adalah waktu dan dedikasi yang tidak tersedia. Banyak ilustrator yang belajar sejalan dengan bekerja dan hal ini terkadang membuat hasil ilustrasi menjadi kurang dalam segala hal. Buku panduan ini juga ditulis dengan latar belakang pengalaman dan jam terbang penulis dengan pencampuran ilmu dari berbagai sumber, baik tertulis maupun lisan, daring maupun luring.

Untuk dapat mendalami proses pembuatan sebuah buku cerita anak, akan dijabarkan beberapa tahapan yang perlu dilakukan. Tahapan ini disusun dengan catatan bahwa proses pengerjaan berada dalam kondisi ideal ketika semua elemen mendukung, khususnya waktu, ekosistem, dan apresiasi yang memadai. Tahapan akan bermula pada saat ilustrator menerima naskah yang sudah siap dikerjakan dari penulis dan editor. Posisi ilustrator hanya sebagai ilustrator dan tidak merangkap fungsi lainnya.

1. Tahap Pengilustrasian untuk *Picture Book*

a. Prasketsa

Tahap ini merupakan tahap pengenalan naskah yang sudah siap dikerjakan. Naskah ini telah melalui proses pengeditan oleh editor

dan penulis. Untuk efisiensi, naskah setidaknya 80% sudah jadi dan plot sudah final, dengan menyisakan ruang untuk modifikasi jika diperlukan dalam proses.

Selain memberikan naskah, penulis dan editor memberikan referensi dan rujukan beserta penjelasan, konsep dasar cerita, dan pengarahan apabila diperlukan. Idealnya, ilustrator diberikan ruang untuk berkreasi dari teks yang sudah terbentuk, tanpa melihat instruksi ilustrasi dari penulis. Tugas editor adalah membaca instruksi ilustrasi agar dapat mengerti cerita dan agar kemudian menjelaskannya kepada ilustrator. Akan tetapi, sebaiknya editor tidak menyerahkan instruksi ilustrasi kepada ilustrator.

Setelah naskah dibaca dan dipelajari, ilustrator akan mulai meriset referensi dan rujukan, mengidentifikasi nada cerita, menyusun konsep dan gaya ilustrasi yang cocok dengan konten, jenis buku, dan pembaca sasarannya.

b. Pembuatan Sketsa

Desain Karakter

Apabila keseluruhan cerita sudah dipahami dan nada cerita sudah ditangkap rasanya oleh ilustrator, selanjutnya ilustrator bisa mulai mengolah dan menggali karakter utama dari cerita tersebut. Sebuah karakter yang kuat diperlukan untuk membuat cerita yang berkesan. Selain perencanaan karakter secara 3 dimensi yang menyeluruh dari penulis, ilustrator dapat lebih mengembangkan karakternya dalam bentuk visual.

Setiap ilustrator memiliki cara yang berbeda dalam penggalian visual karakter. Namun, secara umum berikut adalah cara-cara yang dapat digali.

Riset karakter

Riset dilakukan berdasarkan detail-detail yang sudah diberikan penulis dan editor seperti latar waktu, lokasi, dan yang lebih

penting, 3 dimensi karakternya dalam berbentuk tertulis. Masih ada kemungkinan detail karakter berubah setelah naskah sudah dipegang oleh ilustrator apabila ilustrator memiliki usulan. Namun, jika tidak ada perubahan, riset menyeluruh dilakukan berdasarkan data-data yang sudah diberikan.

Ada beberapa daftar cepat menyangkut detail fisik yang dapat diperiksa kembali untuk menghindari kesalahan ke depannya, yaitu:

- ✓ Jenis karakter (manusia, hewan, serangga, mahluk lain, atau benda mati);
- ✓ Jenis kelamin (untuk mahluk hidup, jika ada);
- ✓ Umur karakter;
- ✓ Latar waktu, budaya, dan lokasi (untuk pembuatan kostum dan atribut yang berhubungan dengan karakter).

Sehubungan dengan detail internal dan eksternal, ada beberapa daftar cepat yang dapat diperiksa kembali untuk kesesuaiannya, yaitu:

- ✓ Sifat karakter yang bisa diintisarikan dari cerita dan/atau dari detail yang diberikan editor dan penulis;
- ✓ Kebiasaan karakter. Dengan memahami jalan cerita, ilustrator dapat membayangkan beberapa kebiasaan yang dilakukan karakternya dan yang penting, kebiasaan-kebiasaan itu relevan dengan ceritanya.
- ✓ Latar waktu, budaya, dan lokasi. Referensi ilmu sosial, budaya, dan antropologi yang menjadi latar cerita biasanya bermain peranan dalam pembentukan karakter karena itulah yang dapat membuat karakternya bisa lebih hidup dalam latar sesuai konteks cerita.

Dalam mengilustrasi, ilustrator bukan menghasilkan gambar saja, melainkan aspek logika dan ilmu-ilmu referensi sangat

penting dalam mengolah cerita. Ilustrator dapat bertanya, mengajukan saran, dan berdiskusi dengan editor, editor visual, dan penulis jika diperlukan.

Setelah riset sudah terkumpul, ilustrator dapat mulai mengolah dalam bentuk sketsa ragam karakter. Semakin banyak sketsa karakter yang dihasilkan, lebih banyak pengembangan yang akan dihasilkan, dan semakin hidup karakternya.

Sama seperti proses pembuatan konsep cerita, ada ilustrator yang dapat menghasilkan konsep karakter dari awal pengerjaan, ada yang berkembang sejalan dengan pengerjaan ilustrasi.

1) Empat Aspek Visual Karakter

a. Bermain Bentuk

Sesuai dengan nada ceritanya, apabila ceritanya membutuhkan ilustrasi yang lebih serius, pilihan gaya gambar realis atau yang tidak terlalu banyak bermain bentuk diperlukan untuk memvisualisaskan ceritanya. Selain bentuk-bentuk yang mendekati bentuk realis, ada beberapa bentuk dasar geometris yang dapat digunakan untuk membantu pencarian bentuk karakter.

- Bulat

  Dalam pemahamannya, bentuk bulat memiliki nilai psikologi yang ramah, suka bermain, dan kekanak-kanakan, seperti bola yang bergerak memantul atau awan yang terlihat empuk dan melambung. Jika diperhatikan, karakter anak yang ramah dan menggemaskan lebih banyak menggunakan bentuk dasar bulat. Begitu pula penggambaran umum ibu.

- Segitiga

Segitiga memiliki sudut-sudut yang tajam. Bentuk ini mengingatkan pada taring yang tajam, ujung pisau, atau anak panah. Secara psikologis, karakter yang mempunyai sudut-sudut yang tajam memberikan petunjuk bahwa karakter ini bersifat agresif dan lebih condong menjadi karakter yang dominan licik yang sebaiknya dihindari. Namun, jika sudut-sudut tajamnya dibulatkan, tiba-tiba sudah tidak begitu mengancam. Selanjutnya, berbagai bentuk segitiga memberikan efek yang berbeda. Segitiga sama sisi memberikan efek yang lebih stabil dan tidak begitu mengancam, berlawanan dengan segitiga dengan sudut yang tajam yang juga memberikan efek statis.

(*Petualangan Banyu ke Negeri Jauh*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Contoh ilustrasi ini menunjukkan karakter utama yang merupakan butiran air berbentuk bulat berinteraksi dengan gunung-gunung berbentuk segitiga. Lihat bagaimana gunung diposisikan sebagai sesuatu yang statis, sementara Banyu si air lebih dinamis.

- Kotak

  Secara psikologis, kotak memiliki suatu nilai kestablian, kuat dan statis. Biasanya karakter-karakter yang menggunakan

bentuk dasar kotak lebih mempunyai sifat pendiam dan tenang. Sering kali bentuk kotak juga digunakan untuk karakter yang mempunyai nilai kekuatan atau keinginan yang kuat. Selain itu, kotak juga dapat ditemukan pada karakter yang sudah memiliki stabilitas hidup, seperti orang yang berumur lanjut.

(*Toloong, Aku Terjebak di Dunia Monster!*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam contoh buku *Toloong, Aku Terjebak di Dunia Monster!*, berbagai karakter muncul dalam satu adegan. Ada bulat (merah muda), ada yang bersudut (5 dan M), ada yang lentur dan bulat (1 dan 9), dan kotak (merah tua), masing-masing dengan sifat yang terasa berbeda kedinamisannya.

Untuk dapat mempelajari lebih banyak mengenai psikologi bentuk dalam bercerita, silakan merujuk ke buku-buku yang banyak mengupas reaksi bentuk, seperti *Picture This-How Pictures Work*, Molly Bang (Chronicles Books, 2011).

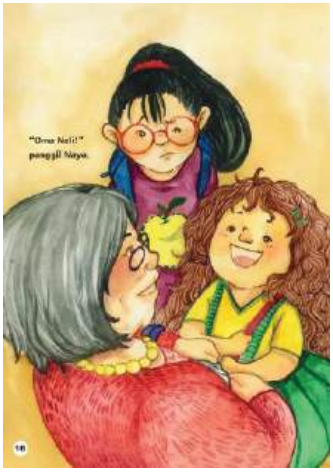
b. Ciri Khas Karakter

Selain mengaplikasikan elemen geometris pada karakter, ilustrator juga harus memikirkan apa yang dapat membuat

unik si karakter utama. Ada banyak cara yang dapat membuat karakter utama lebih terlihat (*stand out*) jika dibandingkan dengan karakter yang lain dalam buku. Beberapa contoh yang dapat dilakukan, ilustrator dapat menambahkan atribut atau warna khas pada karakter utama, selain aspek-aspek dimensi yang sudah diberikan penulis.

(*Penari Perang dari Nias*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Pada ilustrasi *Penari Perang dari Nias*, satu karakter kurang terlihat berbeda dengan karakter yang lainnya. Hal ini harus dihindari.



Dalam *Tia ingin seperti Naya*, perbedaan setiap karakter jelas terlihat dari atribut, rambut, dan gesturnya. Pembaca akan bisa mengikuti perjalanan setiap karakter dari awal buku hingga akhir.

(*Tia Ingin Seperti Naya*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

c. Sketsa Emosi dan Posisi

Pencarian karakter dapat dimulai dengan meluweskan tangan. Salah satu cara yang paling ampuh adalah membuat sketsa-sketsa karakter yang ada di dalam cerita. Pembuatan sketsa karakter biasa melibatkan beragam emosi yang dirasakan karakternya dan berbagai posisi yang dilakukan karakter di dalam cerita, termasuk kebiasaan-kebiasaan yang membuat karakter itu bisa lebih hidup. Karakter yang hidup adalah karakter yang dapat dibayangkan "ada" dan "nyata" dalam dunia ceritanya.

(*Teka-teki Kakek*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

d. Permainan Gaya Gambar dan Warna

Setiap ilustrator memiliki gaya gambar dan pemilihan warna masing-masing. Sangat penting bagi editor ataupun editor visual untuk mempunyai intuisi dalam memilih ilustrator yang memiliki gaya gambar yang selaras dengan nada cerita.

Namun, ada beberapa ilustrator yang dapat mengaplikasikan gaya gambar yang sesuai dengan ceritanya. Begitu pula dalam mengembangkan karakternya. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan gaya gambar yang sesuai dengan nada cerita.

(ki-ka: *Dina Bisa Cerita*, *Petualangan Aliya*, *Tia Ingin Seperti Naya*, *Halo Sahabat,* Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Berbagai penggambaran anak perempuan dengan gaya gambar khas dari ilustrator yang senada dengan sifat karakter dan ceritanya masing-masing.

Setelah melakukan pembangunan desain karakter yang cocok untuk cerita, ilustrator akan lanjut ke tahap berikutnya, yaitu membuat *storyboard*. Namun, sebelum ilustrator mengerjakan *storyboard*, penerbit harus sudah menyediakan spesifikasi buku yang jelas.

Spesifikasi Buku mencakup:

- dimensi buku,
- orientasi buku,
- jumlah halaman,
- pengaturan anatomi buku,
- dan detail lainnya yang berhubungan dengan pengemasan buku yang perlu diketahui ilustrator.

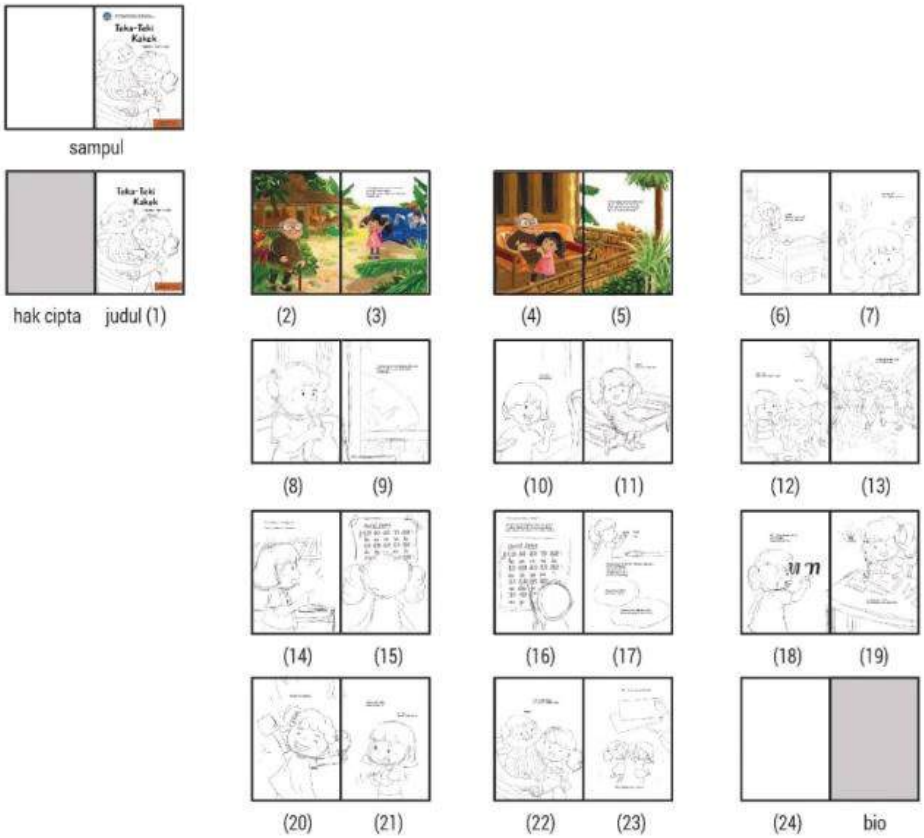
2) Pembuatan *Storyboard*

Dalam membuat *storyboard picture book*, ilustrator tidak hanya bertindak sebagai penyedia ilustrasi, tetapi juga bertindak sebagai perancang tata letak ilustrasi dan teks, bekerja sama dengan desainer grafis.

Tahap ini merupakan tahap paling krusial dalam pengerjaan ilustrasi setelah naskah buku dan konsep ilustrasinya dipahami oleh ilustrator. Tahap pembuatan sketsa sebaiknya diawali dengan membuat perencanaan yang akan menjadi dasar kuat sebuah buku. Perencanaan ini disebut dengan *storyboard*.

Pembuatan *storyboard* dimulai dengan melakukan sketsa kasar dalam bentuk *thumbnail storyboard*. Berikut adalah contoh *thumbnail storyboard* menggunakan templat 24 halaman dengan anatomi minimal.

Sketsa Kasar-*Thumbnail Storyboard*



(*Thumbnail* rancangan sketsa *storyboard* 24 halaman; *Teka-teki Kakek,* Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Seperti yang ditunjukkan dalam contoh, *thumbnail storyboard* tidak harus rapi, cukup untuk diketahui dan dapat dibaca oleh ilustrator sendiri. Tujuannya adalah untuk perancangan tata letak teks dan ilustrasi secara kasar untuk keseluruhan buku. *Thumbnail* bisa diperlihatkan ke desainer untuk proses tata letak teks.

3) Sketsa Detail dari *Storyboard*

(Contoh sketsa detail *Teka-teki Kakek*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dari *thumbnail storyboard*, kemudian ilustrator memindahkannya ke dalam sketsa *storyboard*. Untuk pengerjaan yang lebih rapi, sebaiknya sebuah templat digunakan sesuai jumlah halaman yang diberikan.

Umumnya untuk *picture book*, halaman isi (ditandai dengan angka) adalah halaman yang akan diisi ilustrasi termasuk halaman judul. Tidak menutup kemungkinan halaman hak cipta dan biodata juga diisi untuk pembuka dan penutup cerita.

Dalam membuat *storyboard picture book*, ilustrator tidak hanya bertindak sebagai penyedia ilustrasi, tetapi juga bertindak sebagai perancang tata letak ilustrasi dan teks, bekerja sama dengan desainer grafis. Untuk koordinasi halaman yang lebih baik

antara teks dan ilustrasi, desainer sebaiknya mengolah hasil sketsa *thumbnail* ilustrasi dan melakukan penataan letak singkat dengan jenis dan ukuran fon yang nanti akan digunakan dalam buku agar ruang teks dapat diperkirakan oleh ilustrator. Untuk amannya, ruang teks lebih baik diberikan lebih untuk memberikan ruang perbaikan naskah. Dengan begini, ruang teks dan ruang ilustrasi tidak akan bertabrakan dan mengganggu alur baca.

Setelah desainer menyerahkan rancangan tata letak teks sementara, ilustrator kemudian mengisi ruang-ruang ilustrasi yang ada dengan sketsa yang lebih detail berdasarkan sketsa *thumbnail*. Dalam tahap ini, masih ada kemungkinan terjadi perubahan tata letak, baik karena usulan ilustrator maupun usulan editor dan desainer grafis. Diskusi dan kesepakatan bersama adalah kunci yang penting dalam proses ini.

4) Sebelas Aspek Penting Proses Sketsa dan *Storyboard*

Proses *storyboard* merupakan tahap krusial dalam pembuatan *picture book*. Pada tahap ini, semua elemen, aspek, dan kiat yang akan membuat *picture book* berkualitas, ditata dan dirancang sebaik-baiknya sebelum masuk ke tahap pewarnaan dan finalisasi. Dalam beberapa kasus, dapat dilihat perkembangan jika ada ilustrasi, teks, atau cerita juga masih berpeluang untuk diedit dalam proses *storyboard*.

Semua proses seleksi, eliminasi, dan revisi sebaiknya dilakukan pada tahap *storyboard* dan sketsa agar pengerjaan menjadi lebih optimal dan efektif. Ada 7 aspek penting yang dapat menjadi pertimbangan dalam menyusun *picture book* dengan dasar cerita anak.

1. Paginasi Halaman

   Proses paginasi normalnya dilakukan oleh editor setelah membaca naskah dari penulis dalam bentuk cerpen. Kadang ada beberapa penulis yang sudah mempaginasikan naskahnya ketika

dikirimkan kepada editor. Ilustrator dalam hal ini menerima naskah yang sudah dipaginasi. Namun, apabila kasusnya belum atau terdapat paginasi yang kurang pas, Ilustrator dapat mengajukan dan menyarankan perubahan kepada editor dan editor visual.

Ada berbagai cara untuk dapat melakukan paginasi naskah ke halaman buku. Perlu dicatat, cara-cara ini dilakukan setelah ilustrator mengetahui jumlah halaman yang akan diilustrasi.

- Identifikasi kata aksi

  Cara paling mudah yang bisa dilakukan pertama-tama adalah mengidentifikasi kata kerja yang ada di setiap kalimat, menandakan, dan memisah-misahkannya. Satu halaman mungkin terdiri atas 1 kata kerja atau lebih, tergantung pada pembagiannya dalam jumlah halaman yang sudah ditentukan. Faktor-faktor penekanan adegan dan dimensi waktu juga diperhatikan.

  Contoh:

  Hujan turun seharian.
  Air menggenangi taman.
  Rumput di halaman tidak kelihatan.

  "Wah, ada katak asyik berenang!
  Ayo, main lompat-lompatan!"
  seru Azka kegirangan.

  Ayah datang bersama Pak Damar.
  Mereka terburu-buru membuka pagar.

  Azka kesal karena katak-katak melompat menghindar.

- Membaca nyaring naskah

  Dalam membaca nyaring, secara otomatis akan keluar intonasi dan jeda-jeda yang terjadi. Tandai jeda-jeda itu dalam naskah dan pertimbangkan beberapa jeda yang bisa dimuat dalam beberapa halaman yang sudah ditentukan.

Contoh:

/Hujan turun seharian./

/Air menggenangi taman./
/Rumput di halaman tidak kelihatan./

/"Wah, ada katak asyik berenang!/

/Ayo, main lompat-lompatan!"/
/seru Azka kegirangan./

/Ayah datang bersama Pak Damar./
/Mereka terburu-buru membuka pagar./

/Azka kesal/
/karena katak-katak melompat menghindar./

(*Semoga Banjir Segera Berhenti*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

2. Efek Balik Halaman/*Turning Page*

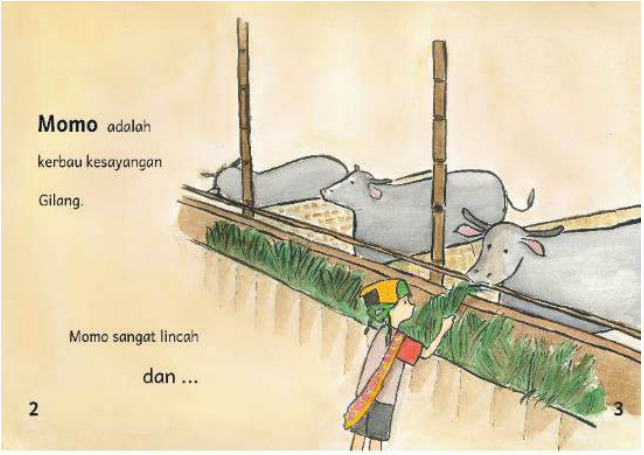
Picture book yang baik mampu mempertahankan minat dan rentang perhatian anak yang membacanya. Hal ini dapat diatur dengan menyisipkan elemen kejutan dalam beberapa halamannya. Ilustrator dapat mengakali hal ini juga dengan mengatur ilustrasi yang mengundang anak untuk membalik halaman, atau melakukan pengaturan paginasi cerita, dan menyisipkan elemen kejutan dengan memanfaatkan efek balik halaman.

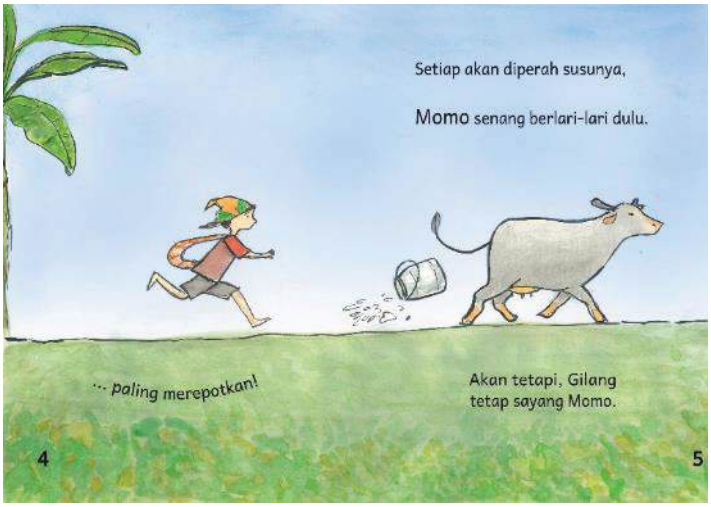
Seperti film yang dapat mengatur suspensi dan kejutan dalam adegan-adegannya hingga penonton tetap tinggal dan dapat menikmati film hingga akhir, begitu juga *picture book* dengan efek balik halaman. Berhubung media cerita yang digunakan masih berbasis media cetak atau buku, istilahnya adalah balik halaman, yaitu bagaimana jeda yang muncul dengan aksi membalik halaman dapat menghasilkan suspensi bagi pembacanya. Tidak menutup kemungkinan bahwa efek ini dapat juga diaplikasikan

ke dalam platform baca daring atau e-book dengan membalikkan halaman atau mengetuk fungsi ganti halaman.

Efek balik halaman ini, biasanya adalah sesuatu yang sangat ditunggu-tunggu anak. Bukan hanya karena anak sebagai pembacanya, melainkan karena efek ini juga dimanfaatkan dengan baik oleh pendongeng, pembaca nyaring, dan guru serta orang tua yang membacakan cerita kepada anaknya. Semakin menarik buku yang dibacakan, semakin berminat juga anak untuk terus melahap buku-buku berikutnya.

Berikut adalah contoh efek balik halaman.





(*Dangke Gilang*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Efek balik halaman dilakukan dari keadaan statis yang berpindah ke keadaan dinamis ketika kerbaunya berlari. Balik halaman di sini dengan penambahan elemen humor. Dapat terbayang jika anak-anak dibacakan buku ini, mereka akan menebak apa yang akan terjadi? Begitu dibalik halamannya, Gilang sedang mengejar Momo yang meninggalkannya.

Berikut adalah contoh kasus untuk buku *Ke Mana Balon itu Pergi?*. Dalam buku ini terdapat beberapa adegan yang sebenarnya bisa dijadikan efek balik halaman. Berikut adalah halaman-halaman aslinya.

Berikut adalah susunan yang dapat memberikan efek balik halaman, dengan catatan, teks juga diberi perubahan untuk lebih mendukung efek balik halaman ini.

3. Kesinambungan Teks dan Ilustrasi

   Dengan berpatokan pada konsep, *picture book* mempunyai kesinambungan antara teks dan ilustras. Ilustrasi bukan hanya menghias, menduplikasi teks, atau menambahkan keterangan sesuai teks saja. Akan tetapi, ada keterikatan pembacaan melalui teks dan ilustrasi. Lain halnya dengan *storybook* yang teksnya bisa dibaca sendiri sendiri tanpa melihat ilustrasi.

   Dalam *picture book*, ilustrasi menempati prioritas untuk dibaca, tidak hanya menghiasi. Perlu diperhatikan untuk menghindari penduplikasian teks, ilustrasi sebaiknya bersifat melengkapi dan memuat apa yang tidak tercantum di dalam teks. Sebaliknya, teks seharusnya tidak hanya mendeskripsikan ilustrasi. Pengertian akan latar dan kedalaman cerita dibutuhkan ilustrator untuk bisa menambahkan lapisan detail yang tidak tercantum dalam teks. Jika penulis tidak berkomunikasi langsung dengan ilustrator, editor dan editor visual berperan penting untuk berdiskusi dan mengarahkan ilustrator.

   Ilustrator yang berpengalaman akan berkreasi melebihi teks dengan masih bermain di dalam lingkup konteks cerita. Editor yang menghargai proses kreasi ilustrator akan membebaskan ilustrator berkarya, tetapi tetap pada batas cerita dan konsep yang telah diberikan oleh penulis. Editor dalam hal ini dapat

memutuskan untuk tetap dalam petunjuk yang sudah diberikan penulis atau mengembangkan lagi cerita sesuai dengan kreasi dan usulan ilustrator.

Berikut adalah contoh di mana ilustrator berkreasi melebihi teks yang diberikan penulis. Di sini terjadi kesinambungan antara teks dan ilustrasi, ilustrasi tidak menduplikasikan teks, tetapi mengembangkan ceritanya menjadi lebih kaya.

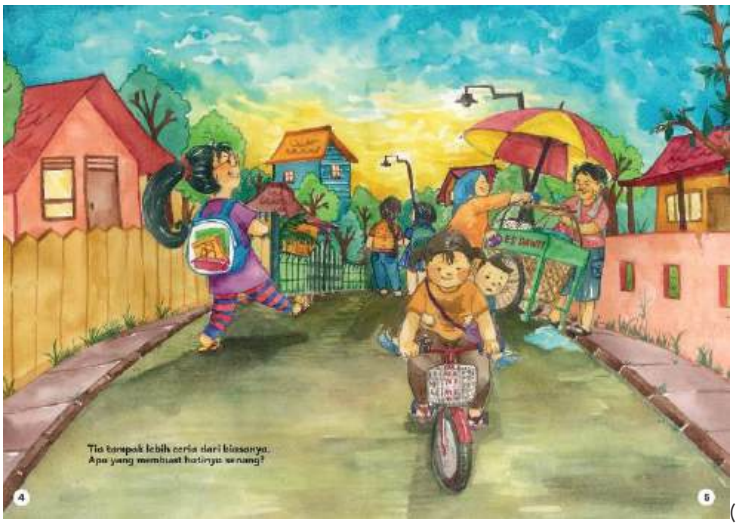
(*Lolo Sang Raja Penyabar*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dari contoh tebaran/*spread* ini, kita dapat melihat bahwa ilustrasi memberikan kedalaman dari teks. Tidak semua deskripsi disebutkan di teks, ada yang terbaca dengan jelas dari ilustrasi, yaitu bagaimana tiap-tiap hewan berkontribusi di bidang masing-masing, seperti menyiapkan makanan, membangun panggung, dan menyiapkan pertunjukan. Semua itu tidak ada di teks secara naratif.

4. Dimensi Waktu

   Seperti yang sudah disebut sebelumnya, *picture book* adalah salah satu bentuk buku anak yang paling mendekati pertunjukan atau lebih tepatnya film. Satu tebaran/*spread* merupakan satu bagian adegan dalam pertunjukan yang diambil dengan sudut pandang tertentu. Seperti halnya pada film, dimensi waktu

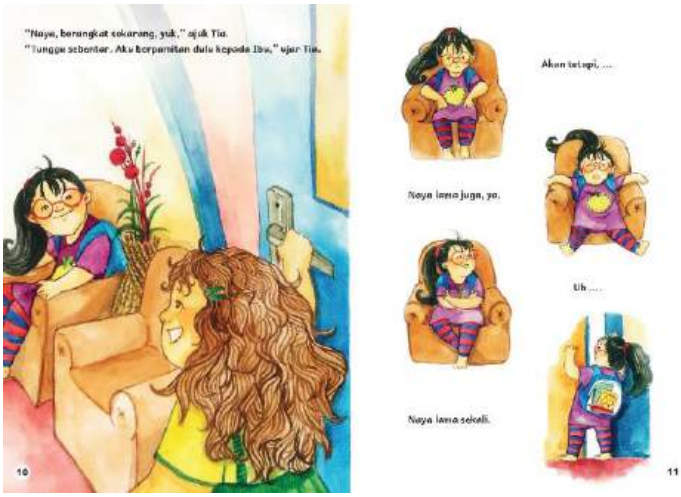
yang berlaku dalam film dan dunia kenyataan sangat berbeda. Batasan pada film adalah waktu tayang. Sementara itu, batasan pada *picture book* adalah jumlah halaman.



(*Tia ingin Seperti Naya*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Lama dimensi waktu yang tercipta pada waktu membaca bergantung pada penggunaan variasi ketiga bentuk ilustrasi.

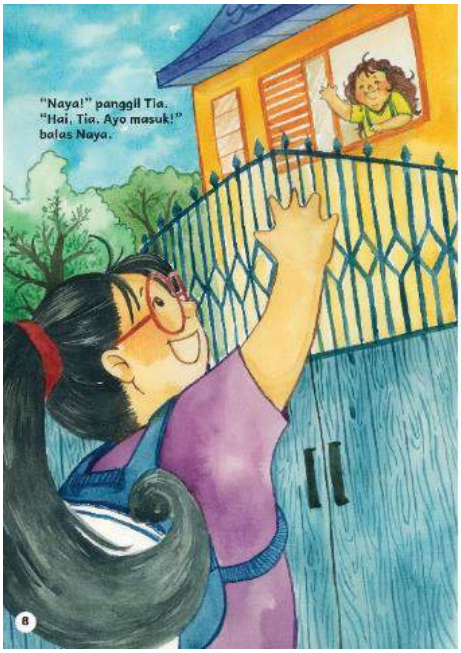
Dalam contoh ini, terlihat adegan pengenalan latar tempat dan latar cerita. Ilustrator menggambarkan adegan ini dengan satu tebaran dengan detail yang cukup untuk membawa pembaca ke dalam rentang dimensi waktu yang cukup lama.



(*Tia ingin Seperti Naya*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sementara itu, untuk ilustrasi di contoh ini, terlihat dua adegan yang muncul sebagai halaman *single* dalam satu tebaran. Dapat diperkirakan, pembaca akan membagi perhatiannya untuk kedua halaman dan kedua adegan. Ini akan memperpendek dimensi waktu sejalan dengan saatnya pembaca membalikkan halaman.

Untuk contoh ketiga, bentuk ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi *spot*.

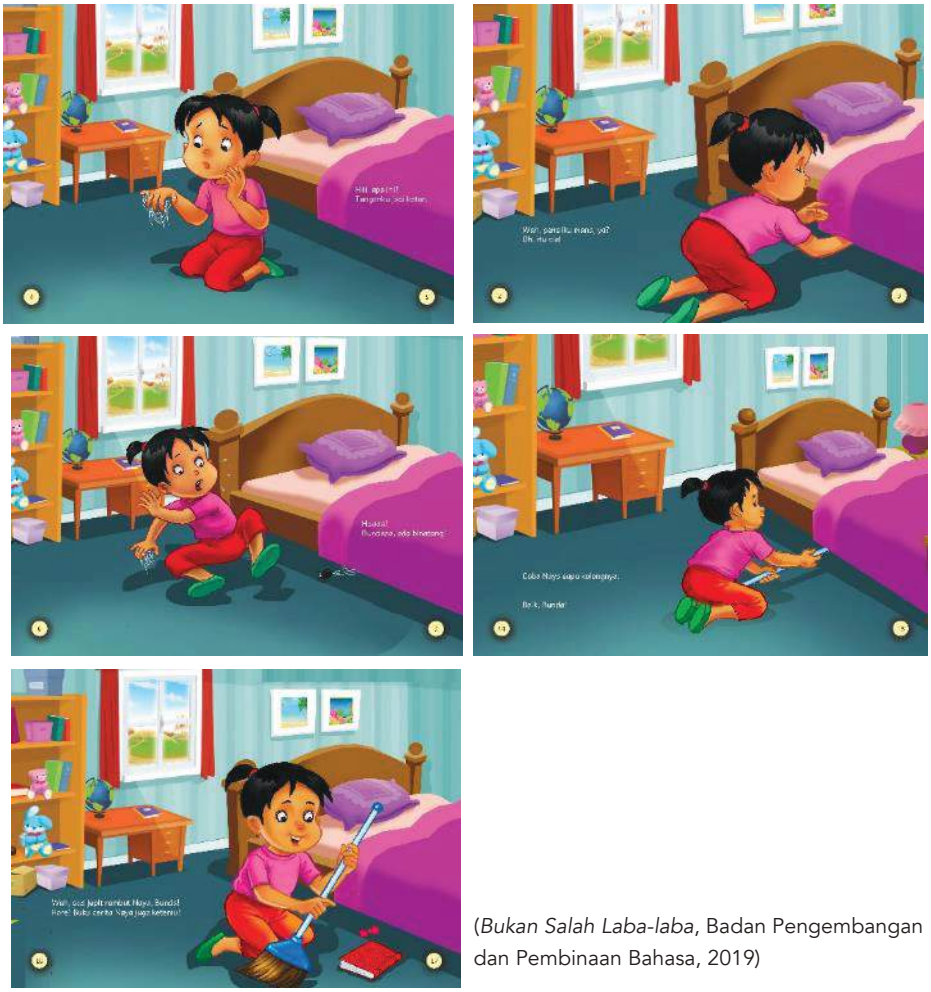


(*Tia ingin Seperti Naya*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Jika dua halaman *single* dapat memperpendek dimensi waktu, ilustrasi *spot* dapat memberikan efek dimensi waktu yang lebih diperpendek lagi untuk tiap-tiap ilustrasi sehingga menghasilkan efek banyak adegan yang berlangsung dalam dimensi waktu yang lebih cepat. Di sini kita bisa melihat Tia yang sedang menunggu Naya berpamitan kepada ibunya, Tia merasa gusar dan tidak sabaran.

5. Sudut Pandang dan Dinamika Ilustrasi

Sama halnya dengan penyisipan efek balik halaman maupun pengaturan dimensi waktu, semua ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca dengan dinamika cerita. Begitu pula ilustrasi yang dihaslikan, juga harus bisa bermain sudut pandang sehingga menambah dinamika ilustrasinya.



(*Bukan Salah Laba-laba*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dengan melihat kasus di atas, ilustrasi yang dikreasikan oleh ilustrator menggambarkan posisi yang sama terus-menerus dalam beberapa halaman dengan konteks bahwa adegan ini adalah adegan yang sama terjadi di kamar dari awal hingga akhir cerita. Masih berhubungan juga dengan kesinambungan teks

dan ilustrasi, disarankan kepada ilustrator untuk mengambil sudut pandang yang berbeda untuk halaman lainnya, menyisipkan adegan yang tidak tertera di dalam teks, dan menekankan beberapa elemen yang bisa difokuskan, seperti emosi kaget sewaktu menemukan laba-laba agar dapat menghindari keadaan statis yang membuat buku ini kurang menarik.

(*Dina Bisa Cerita*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sementara itu, dalam contoh ini terlihat bahwa ilustrator menggunakan permainan sudut pandang dan permainan jarak dalam pergantian halaman-halamannya. Dinamika ilustrasi terasa, begitu pula dengan emosi karakter dan pembawaan ceritanya..

Dalam setiap keputusan pengambilan sudut pandang, sebaiknya disertai dengan tujuan yang tepat dalam cerita. Jika sudut pandang dipindahkan ke sudut pandang mata burung,

apakah efek yang akan dihasilkan? Selanjutnya, apabila sudut pandang dipindahkan ke sudut pandang mata semut, apakah akan berbeda efeknya? Ilustrator dalam hal ini memegang kendali kamera dan bertindak sebagai sutradara dalam *picture book*. Ilustrator yang berpengalaman memiliki pengetahuan untuk mengatur sudut pandang untuk situasi-situasi tertentu. Berikut akan dibahas secara umum beberapa penggunaan sudut pandang dan efek yang dihasilkan.

Mata burung

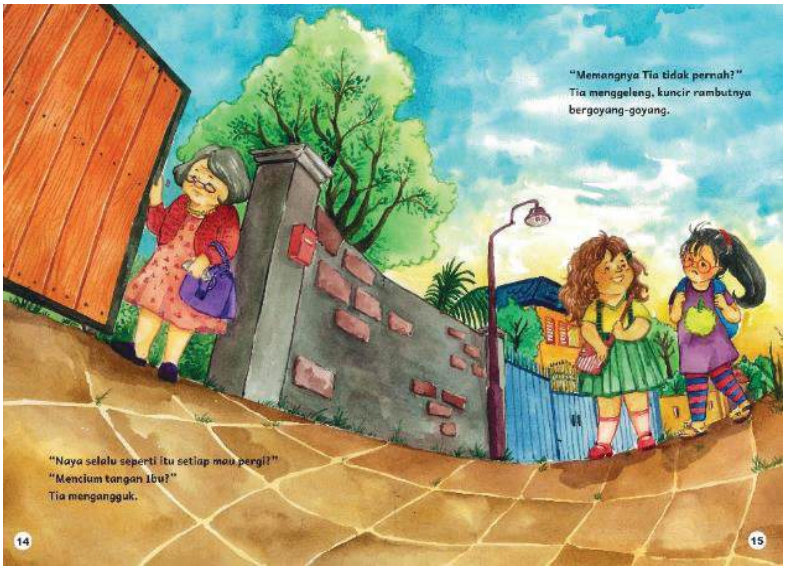
Sudut pandang ini biasanya diambil jika adegan dalam cerita membutuhkan sesuatu perasaan luas yang bisa dirasakan oleh pembacanya, seperti menggambarkan suasana latar cerita dengan berbagai detail yang terlihat.

(*Lolo Sang Raja Penyabar*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Mata Semut

Sudut pandang ini sering digunakan untuk menimbulkan efek sesuatu yang besar dan tinggi. Sesuatu yang megah atau sesuatu yang menantang. Anak-anak lebih banyak melihat dengan sudut pandang ini dikarenakan ukurannya yang masih kecil. Mereka melihat dunia dengan menengadah. Sudut pandang ini juga

dapat memberikan efek luas dan ketenangan apabila difokuskan ke suatu objek.



(*Tia ingin Seperti Naya*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

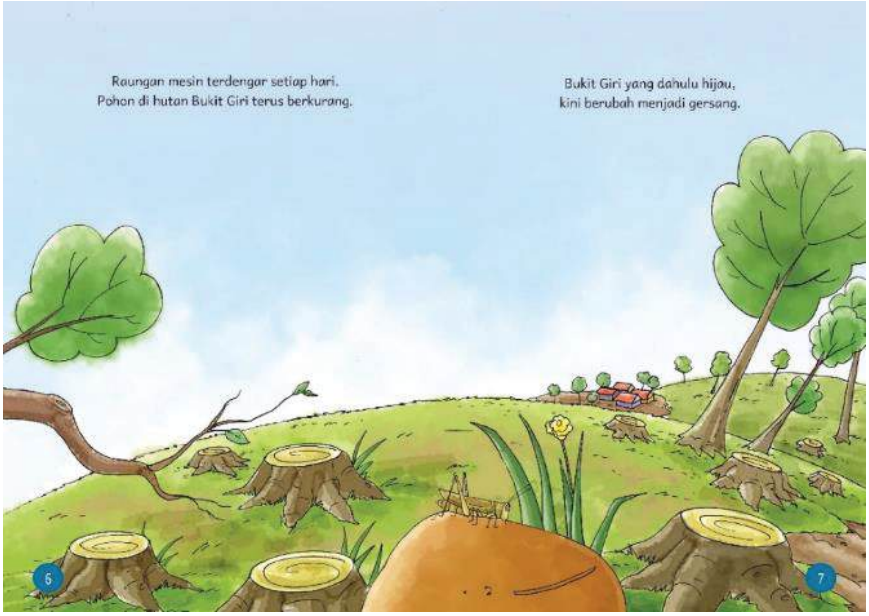
Sejajar atau Frontal

Sudut pandang ini biasa sering digunakan untuk menggambarkan suasana secara gamblang dan apa adanya. Ilustrator akan mengarahkan kepada sebuah situasi, yaitu pembaca menjadi salah satu dari objek yang ada dalam ilustrasi.

(*Petualangan Aliya*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Jauh/*Zoom Out*

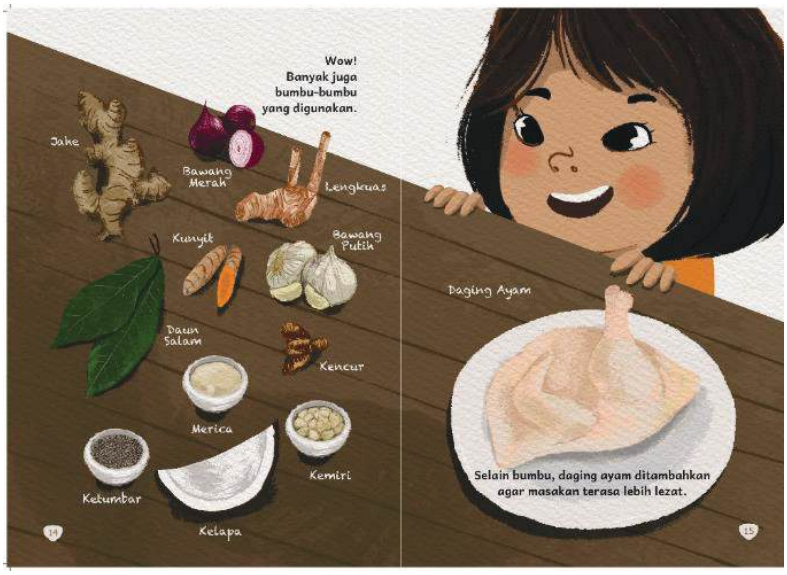
Sama seperti mata burung, sudut pandang ini diambil untuk memberikan perasaan luas terhadap suatu situasi ketika ilustrator menginginkan pembaca untuk melihat detail-detail yang berkaitan dalam cerita. Sudut pandang ini dapat menggunakan posisi mata semut, mata burung, juga mata sejajar, tergantung pada tujuannya. Biasanya *zoom out* digunakan untuk menggambarkan suasana dan memberikan perbandingan ukuran dari sudut pandang tertentu, seperti pada contoh di bawah ini, bagaimana perumahan yang ada di kaki bukit terlihat sangat kecil.



(*Randi dan Hutan Bukit Giri*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Fokus/*Zoom In*

Biasanya sudut pandang fokus berfungsi untuk memusatkan perhatian ke sesuatu yang sangat tidak boleh dilewatkan oleh pembaca. Sesuatu itu bisa berupa objek yang mempunyai peranan penting dari cerita atau penekanan emosi karakter yang berperan penting dalam jalan cerita.



(*Semangkuk Sayur Ares*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

6. Konsep, Gaya, dan Nada Cerita

   Ilustrator dalam berbagai hal mirip sifat bekerjanya seperti seniman yang bercampur dengan desainer. Ilustrator bertugas untuk menjembatani (dan mengelaborasi) ide penulis dari bentuk teks menjadi visual. Namun, kadang ilustrator melupakan bahwa ilustrasi yang dihasilkan adalah sebuah karya seni yang membutuhkan perencanaan konsep dan gaya gambar, mengikuti nada cerita dari penulis.

   Sehubungan dengan konsep dan gaya, ada dua jenis ilustrator yang dapat dibedakan berdasarkan karyanya.

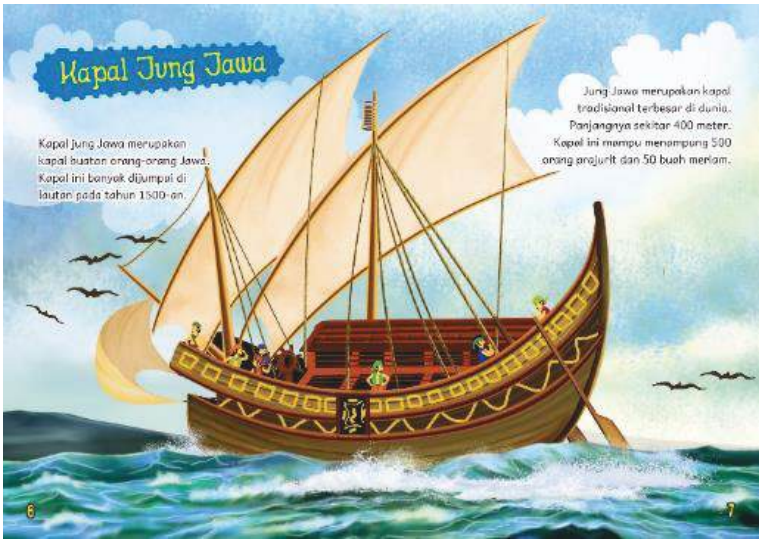
   - Ilustrator dengan *Branding*

     Ilustrator menggunakan konsep dan gaya yang sama untuk semua karyanya (dengan gaya khas/*branding* tersendiri). Biasanya ilustrator seperti ini akan lebih pemilih dalam mengerjakan cerita yang senada dan cocok dengan gaya gambarnya

   - Ilustrator Bereksperimen

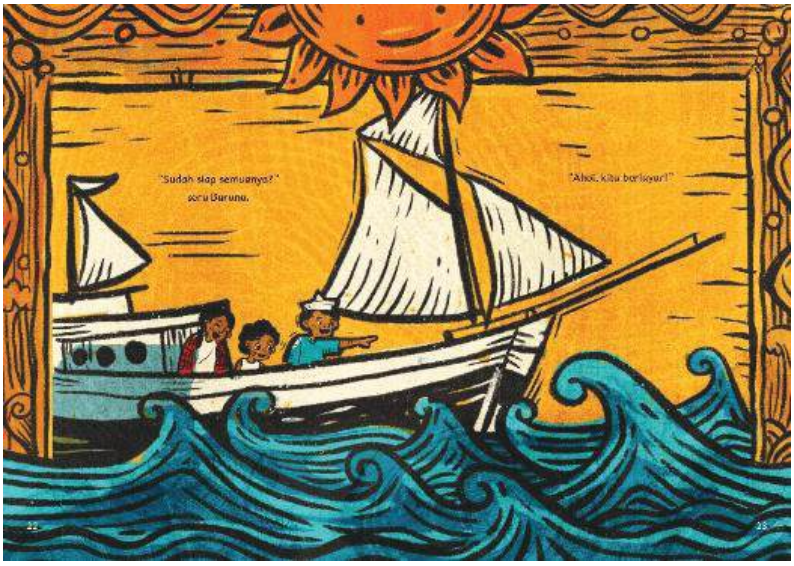
Ilustrator yang senang bereksperimen menyesuaikan konsep dan gaya untuk setiap cerita yang dikerjakan. Meskipun secara kasat mata gaya-gaya yang dihasilkan dari satu buku ke buku yang lain terlihat berbeda, biasanya ada satu benang merah yang akan menyambungkan semua karya yang pernah dikerjakan. Ilustrator seperti ini lebih berpengalaman dalam menangani macam-macam naskah dan dapat menyesuaikan ilustrasi dengan perencanaan konsep dan gaya gambar yang selaras dengan nada cerita.

Proses perencanaan konsep dan gaya gambar dapat terjadi, baik pada awal pengerjaan ilustrasi maupun sejalan dengan pengerjaan ilustrasi (dari storyboard hingga pewarnaan).



(*Perahu Nenek Moyangku*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sebagai contoh, Ilustrasi *Perahu Nenek Moyangku* menggambarkan bentuk kapal dengan deskriptif seperti apa adanya. Fungsi ilustrasi bergaya mendekati realisme ini cukup sebagai penyampai informasi.



(*Pinisi Nakhoda Baruna*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sementara itu, untuk ilustrasi *Pinisi Nakhoda Baruna*, sekilas terlihat ada pembentukan konsep yang diikutsertakan dalam gaya gambar yang mendekati teknik cukil kayu yang membawa nilai tradisional dan unsur masa lalu.

Kedua ilustrasi ini membawa tema yang sama, yaitu kapal. Namun, proses, ide, dan tangan ilustrator yang berbeda dapat menghasilkan gaya gambar yang juga berbeda dan sesuai dengan konteks dan konten cerita.

7. Komposisi

   Komposisi adalah kunci paling penting dalam mengatur tata letak ilustrasi dengan penekanannya. Sebuah ilustrasi dapat berubah secara drastis apabila pengaturan komposisinya direncanakan dengan saksama, sesuai dengan nada emosi dan adegan cerita. Yang paling mendasar dalam komposisi adalah pengaturan letak teks dan ilustrasi.

   Ruang Teks dan Ilustrasi

   Hal yang paling penting terkait dengan desain atau rancangan sebuah *picture book* maupun *storybook* adalah bagaimana

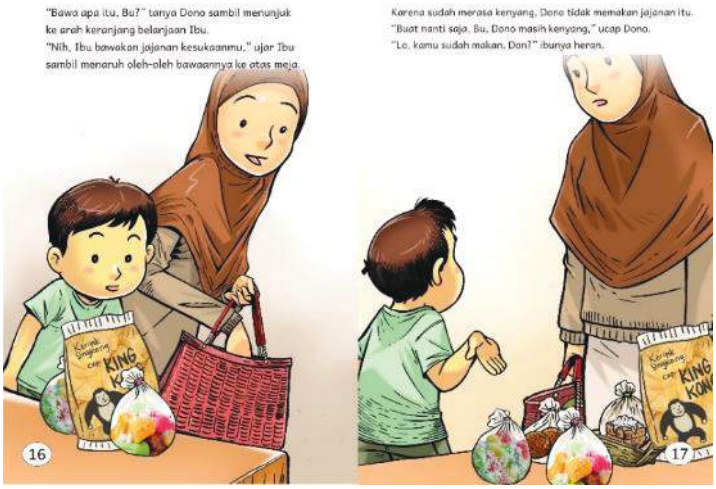
ilustrasi dan teks bisa dengan rapi hadir dalam halaman per halamannya. *Picture book* mempunyai kekhasan, yaitu tidak hanya teks, tetapi ilustrasi juga harus dibaca. Jika sebuah ilustrasi tertimpa dengan teks, hal itu akan mengganggu keterbacaan ilustrasi, begitu pula sebaliknya. Sebaiknya teks dan ilustrasi mempunyai ruang-ruangnya sendiri. Apabila ilustrasi dibuat dalam bentuk halaman penuh (*full bleed*) atau teks berlatarkan ilustrasi, pastikan latar ilustrasi tidak penuh dengan detail-detail yang mengganggu keterbacaan teks.

Hal ini dapat direncanakan pada saat pengerjaan tahap sketsa *storyboard* dengan keterlibatan desainer grafis dalam menyediakan teks dalam jenis dan ukuran fon yang akan dipakai hingga tahap siap cetak atau setidaknya mempunyai ukuran yang sejenis.

(*Petualangan Banyu ke Negeri Jauh*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019

Dapat terlihat bahwa ilustrasi dan teks kurang direncanakan dengan matang. Teks di halaman kiri sudah direncanakan penempatannya, sementara di halaman kanan menabrak ilustrasi ayah.

Hal ini perlu dihindari karena menghalangi keterbacaan teks, khususnya jika buku ini ditargetkan untuk pembaca awal.



(*Makan Siang untuk Dono*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Untuk tebaran ini, sangat disayangkan teks tidak direncanakan untuk masuk ke area kosong dengan organik, tetapi harus memotong ilustrasi dengan kotak putih. Kemungkinan ilustrator sudah menyediakan ruang untuk teks, tetapi teks ditata dengan tidak melihat perencanaan awal.

(*Hmm,enak!*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sementara itu, tebaran dari buku *Hmm, Enak!* adalah contoh paling baik dalam penempatan teks. Ilustrator menggunakan

latar warna polos untuk penempatan teks sehingga menghasilkan keterbacaan yang tinggi untuk anak-anak pembaca pemula.

Selain perencanaan ruangan yang cukup untuk teks dan ilustrasi, keseimbangan dari keseluruhan rancangan (desain) per tebaran juga perlu dipertimbangkan. Ada kalanya sebuah ruang yang kosong diperlukan untuk menjaga keseimbangan itu.

Ruang Bernapas

Dalam perencanaan komposisi tebaran atau halaman per halaman, ada aspek yang sering kali terlewatkan, baik oleh ilustrator maupun desainer grafis, yaitu ruang kosong yang sering kali disebut ruang untuk bernapas. Dari segi penerbitan, biasanya ruang-ruang ini dianggap sebagai suatu pemborosan karena tingkat kompleksitas sebuah buku cerita yang menggunakan ilustrasi tidak akan dihitung per area warnanya saja. Percetakan akan tetap menghitung warna keseluruhan halaman/tebaran tanpa pengecualian ruang kosong.

Namun dalam praktiknya, ruang kosong atau ruang bernapas diperlukan agar keseluruhan rancangan dapat dinikmati pembaca tanpa merasa terlalu sesak. Seperti halnya manusia yang mengambil napas setelah menyelam dalam air, begitulah fungsi ruang bernapas. Menyelam menjadi simbolisasi masuk ke dalam cerita, memberikan jeda agar pembaca dapat kembali meneruskan membaca hingga selesai. Dengan fase membaca yang diatur dan tidak membuat letih, pembaca akan lebih memahami isi cerita.

Secara grafika, ruang bernapas bukan hanya peletakan ruang kosong di halaman-halaman tertentu, melainkan juga pengaturan jarak antarelemen, termasuk ilustrasi dan teks. Bisa dilihat pada ilustrasi buku *Hmm, enak!* di bawah ini, penggunaan

ruang kosong, jarak antar teks, dan konsep pengulangan sangat direncanakan oleh ilustrator.

(*Hmm,enak*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Berikut adalah beberapa daftar cepat untuk memastikan tersedianya ruang bernapas yang cukup.

- ✓ Perhatikan peletakan teks dan keterbacaannya;
- ✓ Perhatikan keterbacaan ilustrasi dengan adanya teks;
- ✓ Perhatikan ruang yang ada di sekitar teks. Apakah ada jarak yang cukup sebagai ruang bernapas?

Pengaturan jarak sangat penting dalam perencanaan komposisi. Oleh karena itu, kerja sama ilustrator dan desainer grafis diperlukan. Ilustrator harus tahu berapa area yang dibutuhkan untuk ilustrasi dan menyediakan ruang bernapas yang cukup di sekitarnya.

Alur Baca

Alur baca berperan penting dalam perancangan tata letak teks dan ilustrasi. Sesuai alur dan urutan bacanya, ilustrasi berfungsi untuk membuka atau meneruskan apa yang terjadi setelah yang tercantum dalam teks. Ada tips yang dapat digunakan ilustrator untuk lebih bisa berkreasi dalam merespons teks yang sudah diberikan. Selain itu, ilustrator juga akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam pada proses pengaturan tata letak ilustrasi dan teks.

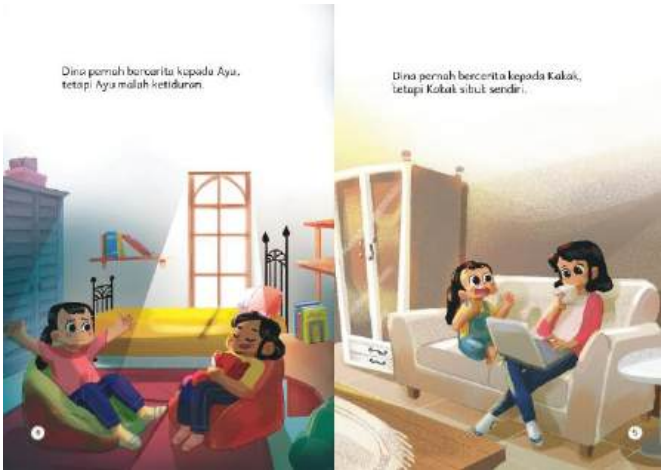
Tips yang bisa dilakukan adalah dengan memaksimalkan alur baca di dalam 1 halaman atau 1 tebaran. Dengan berpegang pada alur baca pembaca Indonesia, dari atas ke bawah dan kiri ke kanan, ilustrator dapat membayangkan adegan yang dapat diilustrasikan dengan melihat kata kerja di awal teks atau di akhir teks.

Jika yang perlu diilustrasikan adalah kata kerja di awal teks, posisi teks sebaiknya ditata pada alur baca terakhir karena pembaca akan memusatkan perhatian pada ilustrasi terlebih dahulu, baru kemudian membaca teks.

(*Monuntul Istimewa*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Di sisi lain, jika yang perlu diilustrasikan adalah kata kerja di akhir teks, posisi teks sebaiknya berada pada alur baca pertama karena

pembaca akan memusatkan perhatian ke teks terlebih dahulu, baru mengamati dan membaca ilustrasi.



(*Dina Bisa Cerita*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

8. Titik Fokus/*Focus Point*

   Dalam setiap halaman dan tebaran *picture book*, harus ada alur baca dan titik fokus yang direncanakan agar pembaca akan tertuju pada objek, karakter, atau aksi yang penting dalam jalannya cerita.

   Cara untuk menghasilkan titik fokus adalah dengan mengatur komposisi dan elemen-elemen ilustrasi di dalamnya.

(*Iiih...Jorok*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam contoh ini terlihat titik fokusnya ditujukan kepada Ru si beruang.

Dengan menggunakan teori ruang dan geometris, pembaca akan diarahkan untuk menangkap objek atau karakter yang ada di pusat titik fokus. Dengan menarik semua mata karakter lain menuju karakter utama, terciptalah hierarki keterbacaan. Pertama, pembaca akan diarahkan untuk melihat karakter utama atau detail tertentu. Kemudian, pembaca akan terbawa untuk memperhatikan dan membaca ilustrasi sekitar lingkungan karakter/objek yang menjadi titik fokus.

Selain memanfaatkan lingkungan sekitar titik fokus untuk mengarahkan, beberapa upaya lain yang dapat dilakukan adalah mengatur penekanan cahaya, bayangan komposisi geometris, dan penggunaan warna.

(*Rei dan Wayang Kertas*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam contoh ini, terlihat penulis ingin memusatkan perhatian pembaca ke bayangan yang dihasilkan dalam permainan wayang yang dimainkan anak-anak di tengah mati lampu.

9. Emosi

   Setiap cerita memiliki nilai emosi yang tercantum di dalamnya, begitu pula di dalam setiap halaman ceritanya. Selain memaksimalkan emosi yang ada dalam wajah-wajah karakter, ada elemen-elemen lain yang dapat digunakan untuk lebih menekankan rasa emosi dalam cerita.

   Mengetahui konsep dasar mengenai pengaturan dan peletakan bentuk yang dapat menghasilkan perasaan tertentu cukup penting dalam menavigasi pembuatan *storyboard picture book*. Konsep-konsep ini juga dapat dipelajari dari referensi-referensi yang ada, seperti adegan-adegan di film, animasi, komik, maupun buku cerita. Dua hal yang dapat dipelajari secara mendasar adalah penggunaan bentuk orientasi dan permainan nuansa/tone.

   Bentuk Orientasi

   Ada banyak studi bentuk-bentuk dan efek-efek yang dihasilkan, berikut adalah dua contoh yang mendasar. Dari kedua bentuk ini dapat dikembangkan bentuk-bentuk lainnya yang dapat menghasilkan efek-efek emosi yang berbeda. Bersumber dari buku Picture This-How Pictures Works, Molly Bang (Chronicles Books, 1991), yang berbicara mengenai penataan bentuk dan bidang dapat menimbulkan presepsi dan perasaan tertentu, berikut akan dibahas 2 pakem dasar yang paling umum.

   - Horizontal

     Penggunaan bentuk dasar horizontal memanjang dapat memberikan rasa statis, stabil, tenang dan luas. Apabila diletakan satu objek yang ukurannya besar, dia akan tetap stabil walaupun objek tersebut terlihat dinamis sendirinya.

Pengaplikasiannya dapat dilihat dalam contoh berikut, dimana pendongeng menjadi elemen yang menonjol di antara anak-anak yang mendengarkan dengan tenang.

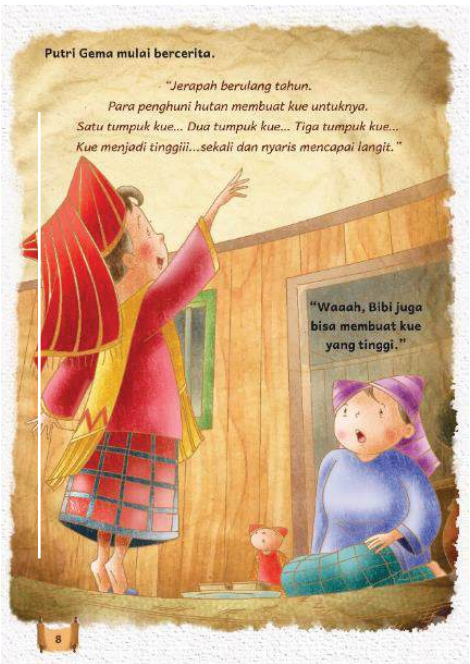
(Dina Bisa Cerita, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Banyak yang dapat dicoba menggunakan orientasi horizontal ini. Emosi-emosi tertentu dan berbeda dapat dihasilkan dengan mengatur ukuran objek yang ditempatkan. Misalnya, apabila objek diperkecil, emosi dari halaman ini akan berubah

menjadi rasa kesunyian, kesendirian, dengan ruang kosong yang jauh lebih besar.

- Vertikal

  Penggunaan bentuk dasar vertikal dapat memberikan rasa dinamis, agresif bahkan menimbulkan keramaian. Contohnya pohon-pohon yang tinggi, gedung-gedung tinggi dalam perkotaan. Perhatikan efek yang berbeda dihasilkan ketika bingkai, objek dan sudut pandang digerakan.



(*Cerita Putri Gema*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam contoh pengaplikasian orientasi vertikal, terlihat gerakan yang dinamis,yaitu mata pembaca dibawa bergerak dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah.

Efek yang berbeda juga dapat dihasilkan dengan pengaturan bidang-bidang horizontal tersebut dan peletakan objek, seperti yang diaplikasikan dalam contoh di bawah ini

(*Bingkisan untuk Dirga*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

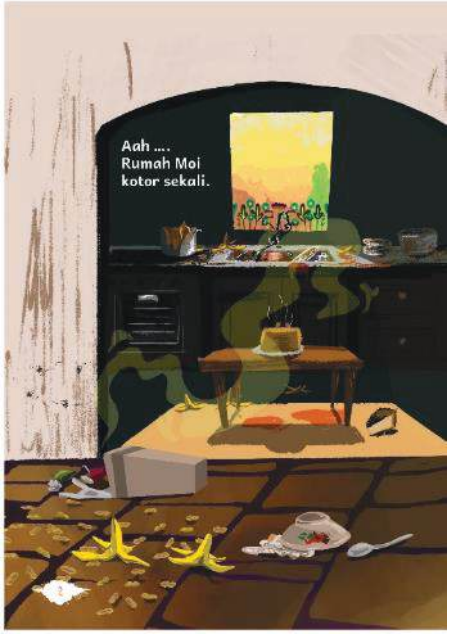
Pada contoh ini terdapat permainan bidang vertikal dengan berdirinya orang-orang. Namun, bentuk vertikalnya terpapas di atas dengan keseragaman tinggi orang yang menghasilkan efek statis dan stabil. Hal ini menandakan bahwa orang-orang mengantre dengan sabar dan diam.

Selain kedua bentuk orientasi dasar di atas, cobalah bermain dengan pengaturan bidang dan bentuk-bentuk lain dalam sebuah halaman atau tebaran, dan pelajari persepsi dan perasaan yang ditimbulkan.

Permainan Nuansa/*Tone*

Terlepas dari *tone* pada tahap pewarnaan, permainan *tone* dan intensitas terang gelap dapat diatur dalam tahap *storyboard*. Hal ini dilakukan agar ketika pewarnaan dilakukan, ilustrator sudah memiliki bayangan akan intensitas warna yang dapat dieksekusi. Ada beberapa permainan *tone* dan intensitas gelap terang yang dapat menghasilkan emosi-emosi tertentu. Referensi mengenai pengaturan pencahayaan dalam film

sangat berguna dalam mempelajari permainan nuansa terang dan gelap.



Pengaturan warna dalam ilustrasi ini menunjuklan suasana kotor, lembap, dan misterius yang diwakilkan oleh nuansa gelap, dingin, dan kelam.

(*Awan Lalat*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sementara itu, dalam ilustrasi ini suasana dalam gudang terwakili oleh nuansa gelap yang menandakan misteri yang terdapat di dalam gudang, sedangkan karakter yang merasa telah menemukan harta karun ditandai dengan warna terang.

(*Monuntul Istimewa*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

10. *Tangent*

Tangent adalah bagaimana kedua bidang yang diwakili oleh batas luar bertemu atau bersentuhan dan menimbulkan persepsi yang berbeda dari yang diinginkan. Aspek ini masih baru dipelajari dan jarang dikemukakan di Indonesia. Oleh karena itu, belum ada penerjemahan bahasa Indonesia yang pas untuk menggantikan bahasa asalnya. Seperti kedua halaman *single* dalam satu tebaran yang mempunyai ilustrasi yang berbeda adegan tetapi memberikan persepsi bahwa kedua ilustrasi tersambung seperti satu ilustrasi tebaran dan membuat pembacanya salah mengerti, konsep *tangent* adalah seperti itu, tetapi dalam hal yang lebih spesifik.

(*Rei dan Wayang Kertas*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

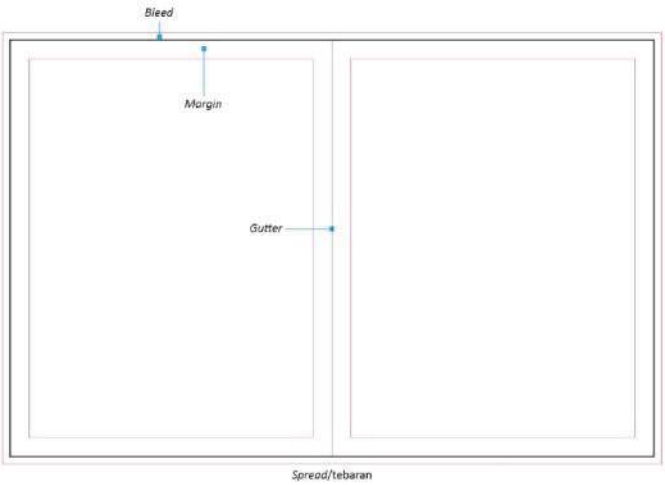
Tangent terdapat dalam ilustrasi ini karena warna bawahan adik mirip dengan warna kulit tangan kakak, sehingga menimbulkan persepsi baru tangan adik yang sangat panjang.

(*Dina Bisa Cerita*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Tangent terdapat pada area perpotongan antara ilustrasi di buku dengan muka anak laki yang tertutup buku di belakang.

Kedua ilustrasi tersebut merupakan contoh yang sering kali tidak disadari dan sering kali terlewatkan oleh ilustrator.

11. Garis Tengah dan Margin (khusus untuk buku fisik)



Garis tengah dan margin adalah elemen penting dalam pencetakan buku fisik yang sering kali terlupakan dalam perencanaan sketsa. Jika menggunakan templat *storyboard* dengan bentuk 2 halaman dalam 1 tebaran, ilustrator akan dengan sadar melihat garis di tengah tebaran dan akan berhati-hati untuk memasukkan objek, baik ilustrasi maupun teks di area garis tengah. Ini dikarenakan garis tengah akan berpengaruh kepada hasil cetak, tergantung pada jenis penjilidan.

Dalam beberapa kasus, objek ilustrasi maupun teks yang berada di tengah akan tertelan lipatan jilid jika menggunakan tipe penjilidan tertentu. Oleh karena itu, margin sebaiknya digunakan sebagai panduan ilustrasi agar tidak terpotong atau terlipat karena penjilidan dan pemotongan kertas. Untuk penjilidan dengan lem panas, disarankan minimal 1 cm margin dari sisi luar (kiri, kanan, atas, dan bawah tebaran) dan 1,5 cm dari sisi dalam (menuju garis tengah) diperlukan untuk keamanan ilustrasi.

Berbagai macam penjilidan memiliki batas margin yang berbeda. Contoh lain, untuk penjilidan kawat, karena buku bisa terbuka lebar, disarankan memiliki margin sisi luar 1 cm dan sisi dalam cukup 0,5 cm.

Dengan menyebutkan ini, tidak berarti ilustrasi dilarang untuk hadir dalam bentuk halaman penuh/*full bleed*, tetapi diusahakan detail-detail yang penting dalam cerita tidak terganggu atau terpotong dalam proses pencetakan. Untuk menghindari permasalahan teknis menyangkut *full bleed*, ilustrator dapat menyediakan berkas ilustrasi, lengkap dengan area *bleed* (0.5 cm keliling). Untuk teks, pengaturan margin akan berbeda dengan kebutuhan dan konsep pengemasan buku.

(*Bukan Salah Laba-Laba*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Hal yang sangat perlu dihindari adalah meletakkan objek, bahkan karakter utama, terpotong di area margin. Bahkan untuk penjilidan kawat, masih ada risiko geser cetak.

Sementara itu, di bawah ini adalah contoh yang lebih aman. Namun, walaupun tidak ada objek penting (muka) yang terpotong, untuk penjilidan tertentu, ilustrasi ini masih berisiko terpotong jilid. Untuk penjilidan kawat, ilustrasi ini masih lebih aman.

(*Dina Bisa Cerita*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(*Iiih...Jorok*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sama halnya dengan contoh ini, walaupun tidak ada muka yang terpotong, dan jarak antara objek terpenting masih lebih jauh dari margin, untuk penjilidan tertentu, leher jerapah akan tertelan margin dan menimbulkan pertanyaan dari pembacanya.

Catatan Penting dan Tips dalam Merancang *Storyboard*

- Dalam konteks buku fisik untuk *picture book*, satu tebaran bisa dianggap seperti satu adegan pertunjukan. Oleh karena itu, penting untuk desainer dan ilustrator untuk melihat perancangan tata letak teks dan ilustrasi secara tebaran di semua halaman, termasuk halaman pertama dan terakhir dengan siblat atau bagian dalam sampul
- Untuk dapat merasakan alur baca, keterbacaan, dan penyampaian cerita yang lebih baik, perlu dibuat buku percontohan atau *dummy book* dari sketsa yang sudah dibuat.
- *Dummy* yang sudah dibuat dapat dibaca sendiri dan diujicobakan kepada target utama buku tersebut, dalam hal ini kepada anak-anak. Hal ini dinamakan uji lapangan atau *field testing*.

Tata Cara Uji Lapangan/*Field Testing*

1. *Dummy* yang digunakan untuk uji lapangan harus mempunyai aspek keterbacaan yang jelas dan setidaknya 60% jadi dengan warna dasar sehingga anak tidak merasa membaca buku yang belum jadi.
2. Lakukan uji lapangan secara privat dengan satu penguji, satu anak, dan satu peneliti.
3. Biarkan anak membaca sendiri terlebih dahulu, catat dengan teliti jika anak mengalami kesulitan membaca.
4. Setelah membaca, anak diajak sesi interaktif dengan menanyakan apa ceritanya dan menanyakan beberapa elemen yang menjadi keraguan sewaktu membuat buku tersebut.
5. Jika anak dengan lancar membaca buku dan dapat mengerti isi ceritanya, buku tersebut dapat diteruskan hingga tahap final. Jika tidak, harap dipertimbangkan masukan dari uji lapangan dan melakukan revisi yang diperlukan.

c. Pengerjaan Ilustrasi

Setelah melalui tahap yang cukup rumit dalam pengilustrasian dan keseluruhan sketsa ilustrasi sudah diberi lampu hijau oleh editor dan editor visual, sekarang saatnya ilustrator masuk ke dalam tahap eksekusi pengerjaan atau lebih umum disebut tahap pewarnaan. Teknik dan gaya pewarnaan yang akan dikerjakan sudah melalui pembahasan dan diskusi dengan para editor. Dengan menyadari daya kreasi ilustrator yang sudah dipilih, editor dan editor visual khususnya, masih dapat memberi masukan yang lebih pas untuk cerita yang dikerjakan.

Pewarnaan mempunyai beberapa tahap. Dalam beberapa studio ilustrasi, tahapan pengerjaan ilustrasi terbagi ke dalam

beberapa fungsi, mulai dari pembuat sketsa (*penciler*) hingga pemberi warna (*colorist*). Tahapan-tahapan ini dilakukan dengan sistematis untuk menjaga kelancaran produksi.

Berikut tahap-tahap umum yang berlangsung dalam proses pewarnaan.

- Perapian Bentuk

  Tahap pertama yang dilakukan ilustrator adalah merapikan sketsa. Perapian sketsa dapat dilakukan sejalan dengan proses mewarnai. Hal ini bergantung pada medium dan konsep pewarnaan yang digunakan oleh ilustrator.

- Pewarnaan Kasar

  Setelah sketsa rapi, ilustrator akan menuangkan warna dasar dan kemudian memprosesnya lebih lanjut sesuai dengan konsep cerita dan gaya gambar. Untuk mendapatkan nada cerita yang pas, ilustrator dapat mewarnai dengan kasar dengan menandai warna-warna apa saja yang bisa dituangkan.

- Pewarnaan Detail

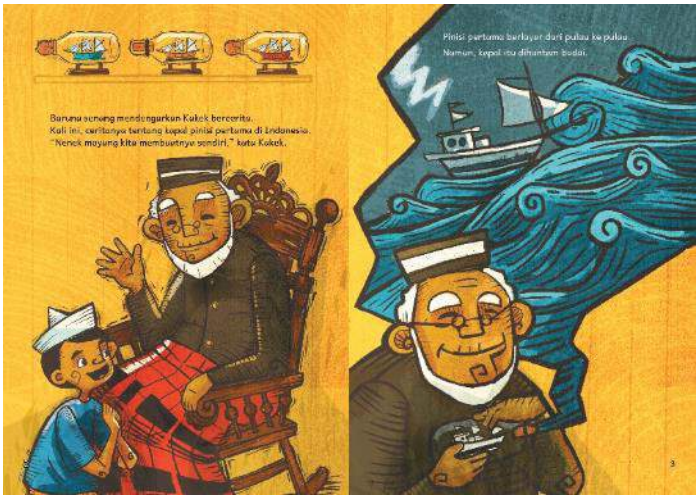
  Jika sudah pas, kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan yang lebih detail.

Karena proses pewarnaan akan bergantung pada gaya gambar dan teknik setiap ilustrator, dalam panduan ini akan mengupas pewarnaan dan permasalahannya secara umum.

Aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pewarnaan adalah sebagai berikut.

- Pengaturan dan pemilihan palet warna sesuai dengan konsep buku

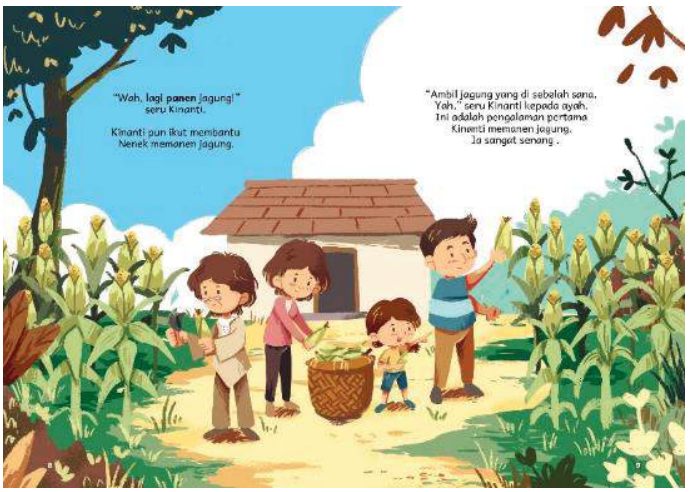
Dengan terbentuknya konsep buku selama proses prasketsa dan *storyboard*, terbentuk pula pemilihan nada warna yang sesuai dengan nada cerita. Pada umumnya, pemilihan palet warna bergantung pada latar cerita dan elemen emosi atau suasana yang ada dalam cerita.



(Pinisi Nakhoda Baruna, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam buku *Phinisi Nakhoda Baruna*, konsep warna berlatarkan legenda dan cerita masa lalu.

Warna yang dipilih lebih banyak warna-warna alami tetapi cukup primer, seperti biru, merah, kuning, dengan coklat sebagai penyambung.



(*Hmm,enak*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

- Komposisi warna dan titik fokus

  Banyak ilustrator buku anak yang kurang memperhatikan perancangan komposisi dan titik fokus dalam pewarnaan. Perancangan yang dilakukan untuk komposisi halaman dan titik fokus dalam tahap *storyboard*, pengaturan warna, seperti saturasi, *toning*, dan *shading*, baik di latar depan maupun latar belakang akan berpengaruh pada hasil akhirnya.

  Ilustrasi dengan pewarnaan yang terencana dapat menetapkan hierarki baca dan memandu mata pembaca menuju titik fokus yang diinginkan cerita dalam satu halaman/tebaran. Intensitas warna juga bermain dalam menentukan titik fokus. Salah satu cara yang dapat dilakukan secara digital untuk mengetahui permainan warna ini adalah menggunakan fitur saturasi. Ilustrasi diturunkan saturasinya hingga nuansanya (*tone*) menjadi hitam putih.

  Dalam keadaan hitam putih, terlihat jelas area-area ilustrasi yang mempunyai intensitas tinggi dan yang tidak. Setelah mengetahui ini, ilustrasi dapat dikembalikan dalam bentuk semula dan diatur untuk mendapatkan area fokus yang lebih jelas.

Intensitas asli

Intensitas yang seharusnya

(*Cerita Putri Gema*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam ilustrasi ini, terlihat permainan intensitas yang kurang begitu dijadikan hitam putih. Idealnya, titik pusat (*focal point*), dalam halaman ini adalah karakter yang sedang bercerita, lebih menonjol daripada latar.

(*Dina Bisa Cerita*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Di ilustrasi ini, terlihat penekanan intensitas pada karakter ayah dan anak. Ada beberapa area yang intensitasnya mirip, tetapi dibatasi dengan garis terang sehingga jelas terpisah.

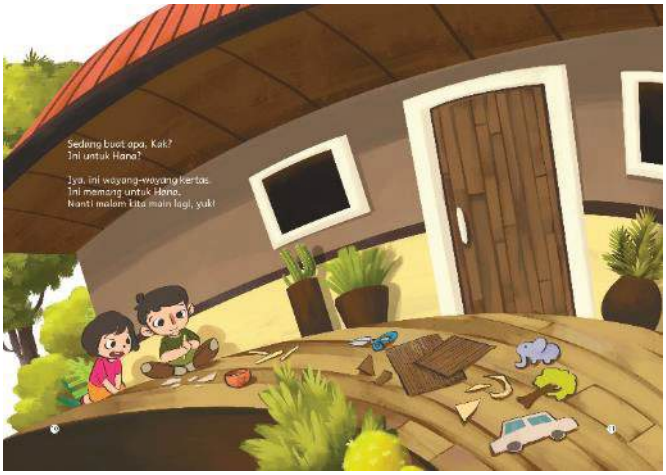
- Pengaturan nuansa warna mengikuti emosi

  Jika melihat beberapa referensi yang ada, baik di film, animasi, maupun buku, ada beberapa nuansa warna yang dapat merepresentasikan suatu emosi. Untuk dapat mengerti mengenai nuansa warna, ilustrator harus sudah mengerti teori dasar roda warna dan kategori-kategorinya, seperti warna primer, sekunder, tersier, kontras, selaras, dan yang terpenting, warna dingin dan hangat.

  Dalam pelaksanaannya, ilustrator dapat memahami kategori-kategori warna apa yang digunakan dalam berbagai suasana dan emosi cerita. Misalnya, untuk suasana sedih, nuansa yang paling sering digunakan adalah warna dingin, sedangkan untuk suasana riang, nuansa yang paling sering

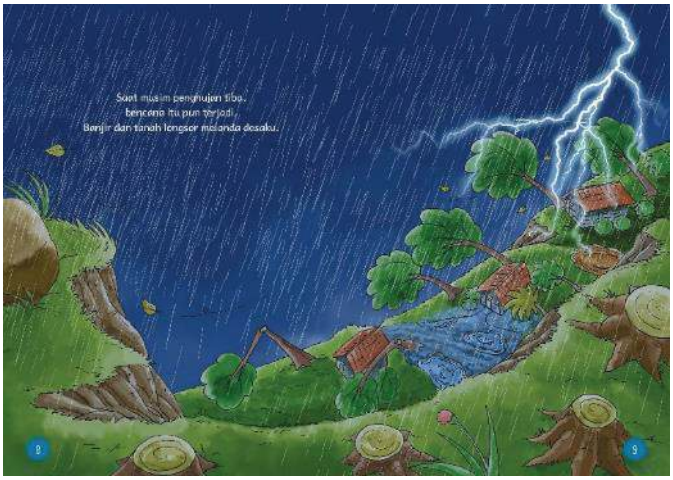
digunakan adalah warna hangat ke kuning. Selanjutnya, untuk suasana penuh kemarahan, nuansa yang paling sering digunakan adalah warna hangat ke merah.

Setiap ilustrator mempunyai pendekatannya tersendiri sejalan dengan jam terbangnya.



(*Rei dan Wayang Kertas*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Di sini terasa perasaan riang selagi kakak dan adik membuat wayang kertas. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna hangat.



(*Randi dan Hutan Bukit Giri*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Sementara itu, di sini terasa perasaan khawatir dan sedih begitu hujan besar dan bencana alam. Hal itu diwakilkan dengan warna-warna dingin dan gelap.

d. Penyelesaian/Finalisasi

Setelah menyelesaikan tahap pewarnaan, editor visual memberikan tanggapan dan berdiskusi kembali dengan ilustrator. Dalam tahap ini seharusnya tidak banyak lagi yang akan berubah atau mengalami revisi mayor apabila tahap *storyboard*, sketsa, dan diskusi mengenai pewarnaan telah dilalui dengan baik. Oleh karena itu, *storyboard* dan sketsa sangat penting dilakukan dalam mengerjakan *picture book*. Setelah menyelesaikan tahap finalisasi, ilustrator akan menyerahkan berkas ilustrasi. Berkas ilustrasi yang diserahkan umumnya berupa berkas digital dengan format imaji yang sesuai, memiliki resolusi tinggi, dan memadai untuk proses pencetakan.

2. Tahap Pengilustrasian untuk Storybook

Berbeda dengan panjangnya proses yang dilalui dalam pembuatan *picture book*, *storybook* tidak memerlukan proses menyeluruh karena ilustrasi dalam *storybook* tidak mendominasi keseluruhan buku. Dalam *storybook*, tahap *storyboard* dapat dilewatkan, tetapi beberapa aspek seperti sudut pandang, komposisi, dan aspek teknis seperti margin dan garis tengah masih diperlukan dalam merancang ilustrasi. Komunikasi antara ilustrator, desainer, dan editor visual juga masih tetap dibutuhkan agar hasilnya lebih optimal.

(*Kain Tenun dan Putra Mahkota*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017)

Ilustrator dapat memberikan saran tentang tata letak ilustrasi kepada editor visual dan desainer, atau sebaliknya jika tata letak sudah ditentukan dalam panduan dan spesifikasi yang lengkap dari penerbit atau dalam hal ini dari editor visual.

Pedoman Proses Pengerjaan Ilustrasi

Dalam pengerjaan *storybook* maupun *picture book*, berikut adalah tahap pengerjaan yang dilakukan ilustrator.

1. Prasketsa (Riset)
2. Sketsa
3. Diskusi
4. Finalisasi

BAB 5
DESAIN BUKU CERITA ANAK: GRAFIK DAN TATA LETAK

A. Pendahuluan

Dalam konteks desainer grafis yang menangani buku anak, khususnya *picture book*, mendesain dan menata elemen grafika yang ada dalam halaman dan tebaran adalah pekerjaan kolaboratif antara ilustrator dan desainer grafis. Tugas utama desainer grafis adalah mengatak elemen grafis termasuk pengaturan teks, di luar mengedit dan *proofreading* konten. Ilustrator dan desainer grafis memiliki beberapa kesamaan, keduanya bekerja dalam bidang visual dan grafika. Oleh karena itu, tidak sedikit ilustrator yang merangkap sebagai desainer juga. Akan tetapi, desain buku memiliki ilmunya sendiri yang harus didalami juga oleh ilustrator apabila ia ingin merangkap.

Beberapa peran desainer grafis dan glosarium dunia penerbitan sebagian besar sudah dibicarakan dalam Bab Pengilustrasian. Dalam bab ini akan dibahas beberapa aspek teknis yang berhubungan dengan pekerjaan yang ditangani oleh desainer grafis dalam mengerjakan buku anak.

Dalam dunia desain grafis, penyusunan dan perancangan tata letak memiliki suatu prinsip yang umum digunakan, yakni Prinsip Gestalt dan persepsi visual.

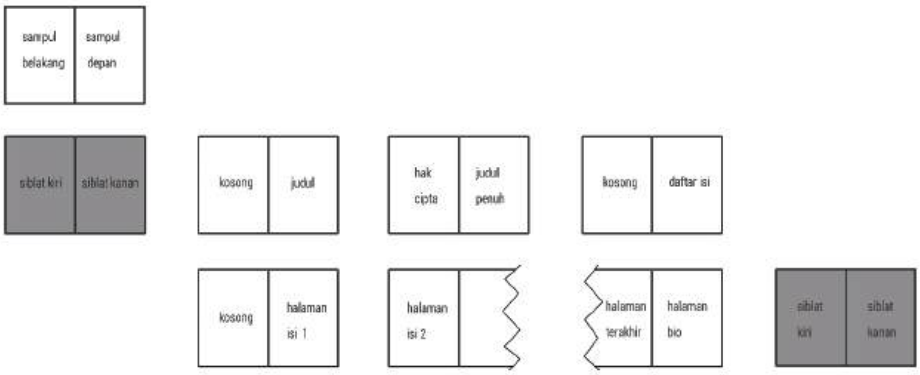
> Prinsip Gestalt yang diperkenalkan pada sekitar tahun 1920 oleh Max Wertheimer merupakan deskripsi secara umum untuk konsep yang membuat kesatuan dan berbagai kemungkinan dalam desain.
>
> Pemahaman terhadap prinsip persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata dalam melihat sebuah pola visual.
>
> Prinsip Gestalt tidak memandang atau menilai elemen demi elemen dari persepsi visual, tetapi memandang secara keseluruhan sebagai satu kesatuan yang utuh.
>
> ("Aplikasi Prinsip Gestalt pada Media Desain Komunikasi Visual", Bing Bedjo Tanudjaja, DGI.or.id)

Desainer grafis profesional diharapkan sudah memahami teori dan prinsip desain Gestalt dan mengaplikasikannya ke dalam pekerjaan desainnya. Dengan berbekal pengetahuan dasar mengenai prinsip umum desain grafika, berikut adalah beberapa penjelasan singkat mengenai aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam mendesain buku anak.

B. Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Sebelum memulai proses desain, desainer grafis dan editor visual harus merencanakan anatomi buku untuk penghitungan produksi dan pencetakan (jika ada).

Struktur anatomi buku cerita anak umum (dalam bentuk buku fisik)



Struktur anatomi ini tidak pakem, tetapi anatomi seperti ini adalah struktur yang biasa digunakan dalam dunia penerbitan buku anak. Penggunaannya akan mengikuti situasi dan kondisi untuk tiap-tiap jenis buku. Berikut adalah beberapa catatan yang perlu diperhatikan untuk menyesuaikan situasi dan kondisinya.

1. Umumnya daftar isi ditujukan untuk buku yang memiliki bab (*storybook/chapter book*).
2. Halaman bio adalah halaman yang berisi biodata pembuat buku, seperti penulis, ilustrator, dan yang lainnya (editor, editor visual, desainer grafis dan penerjemah jika ada), sesuai ketentuan dan kebutuhan. Penempatan halaman biodata tidak pakem, dapat ditempatkan baik di halaman kiri maupun kanan sesuai kebutuhan.
3. Halaman judul (*half title page*) adalah bagian dari isi buku yang berisi judul saja.
4. Halaman judul penuh adalah bagian dari isi buku yang berisi judul, nama pembuat (penulis dan ilustrator), dan logo penerbitan. Tebaran berisi halaman judul penuh (*full title page*) dan hak cipta (*copyright page*) adalah salah satu syarat yang turut diajukan untuk pendaftaran ISBN.

C. Format dan Ukuran Buku

5. Untuk jenis buku dengan jumlah halaman yang terbatas, tebaran siblat dan judul biasanya dihilangkan dan halaman judul penuh menjadi satu dengan halaman 1.

Format dan ukuran buku sangat dipengaruhi oleh aspek produksi (harga, efisiensi kertas). Format buku yang tersedia dalam penerbitan konvensional (cetak) ada dalam 3 bentuk.

a. Vertikal

Format ini adalah format yang paling sering digunakan. Selain memudahkan penjilidan, format ini memiliki tingkat efisiensi yang cukup tinggi dalam penggunaan kertas dan penjilidan. Ukuran yang paling umum adalah sekitar ukuran A-4. Jika dilihat dari cerita, buku berbentuk vertikal banyak digunakan untuk cerita yang dinamis dan memiliki elemen-elemen vertikal seperti hutan dan perkotaan dengan objek vertikal yang tinggi.

b. Horizontal

Format ini agak jarang digunakan dan termasuk format yang memiliki tingkat efisiensi yang lebih rendah. Namun sangat berguna untuk digunakan pada cerita yang memiliki pemandangan yang bisa dinikmati lebih lama atau membangun ketegangan dengan pelan. Ukuran paling umum yang digunakan untuk format horizontal adalah sekitar ukuran A-4.

c. Kotak

Format ini adalah format kedua yang paling sering digunakan. Selain terlihat stabil, format ini juga memberikan keleluasaan pembuat cerita untuk mengatur dimensi waktu buku yang lebih lama, tetapi masih bisa bermain dengan cerita yang dinamis.

D. Jenis Penjilidan

Format ini dapat diatur keefisienannya dalam pencetakan. Ukuran yang paling umum digunakan untuk format kotak adalah sekitar 20 x 20 cm.

Berikut adalah beberapa contoh penjilidan yang umum ada di penerbitan, tidak menutup hadirnya jenis penjilidan lain yang ada nantinya dalam perkembangannya.

- *Hardcover*, penjilidan dengan karton tebal dan keras sebagai sampul.
- *Softcover/perfect binding,* penjilidan dengan karton sedang dan dapat ditekuk .
- Jilid lem, penggabungan halaman dengan menggunakan lem panas di punggung buku.
- Jilid benang, penggabungan halaman dengan menggunakan jahitan per *signature* (lipatan dari 1 lembar cetak sesuai dimensi tebaran dan dilipat 2 sesuai dimensi halaman).
- Jilid kawat, penggabungan halaman dengan menggunakan staples.

E. Aspek Desain

- Jilid *butterfly*, penggabungan halaman dengan menggunakan teknik penempelan halaman dengan konsep akordeon.
- Jilid akordeon, penggabungan halaman dengan menggunakan lembar kertas yang panjang dan dilipat-lipat seperti akordeon.

Berikut adalah beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam perencanaan desain grafika buku anak. Aspek-aspek ini dapat berlaku untuk isi maupun sampul buku. Meskipun demikian, untuk sampul buku akan dibahas lebih lanjut dalam satu segmen yang berbeda.

a. Komposisi

Pengaturan komposisi penempatan teks dan ilustrasi sangat bergantung kepada kelancaran diskusi karya dengan ilustrator untuk *picture book*. Begitu pula dengan *storybook*. Desain yang baik dihasilkan dari diskusi desainer dengan ilustrator untuk merancang penempatan teks dan ilustrasi. Aturan-aturan komposisi yang ada dalam desain grafis sama dengan yang ada dalam proses pengilustrasian. Adapun aturan krusial untuk desainer grafis buku cerita anak, khususnya untuk level pembaca awal, adalah bahwa teks cerita tidak bertubrukkan dengan elemen grafika sehingga mengganggu tingkat keterbacaannya.

b. *Grid*

Grid digunakan untuk menerapkan teori dasar desain. Ada batasan-batasan yang digunakan sebagai garis panduan untuk menata elemen-elemen grafika sehingga menghasilkan desain yang rapi.

c. Margin

Seperti yang sudah dibahas dalam bab pengilustrasian sketsa, margin adalah batas terluar dari elemen grafika dalam halaman. Pengaturan margin untuk teks akan bergantung pada konsep dan pengemasan buku. Namun, batas yang paling aman untuk peletakan teks dalam sebuah buku anak adalah 1,5 cm keliling sisi luar, dan 2 cm sisi dalam (menuju garis tengah). Berbagai pengaturan tata letak teks mempengaruhi desain keseluruhan halaman, khususnya untuk *storybook* yang didominasi teks.

d. Bleed

Area lebihan cetak yang digunakan sebagai keamanan area cetak untuk beberapa bentuk penjilidan. Khususnya untuk jilid kawat, batas kertas akan bergeser begitu buku masuk proses pemotongan sisi luar buku. Untuk lebih aman, semua ilustrasi *full bleed* harus dibuat dengan mengikutsertakan area *bleed*.

e. Garis Tengah/*Gutter*

Area yang terjadi akibat sifat dasar buku yang dijilid di tengah tebaran. Penjilidan dengan lem panas akan lebih banyak mengambil ruangan karena seluruh halaman akan dijepit dan lem pada punggung buku. Untuk penjilidan jenis ini, margin yang lebih besar dibutuhkan untuk menjaga keamanan elemen grafika, khususnya teks. Sementara itu, penjilidan kawat, benang, dan *butterfly* memiliki akses keterbukaan yang lebih lebar, bahkan garis tengah tidak kentara untuk jilid *butterfly*.

f. Jenis Huruf

Jenis huruf yang digunakan untuk *picture book* maupun *storybook* akan bervariasi, tergantung pada level penjenjangan dan tingkat keterbacaan. Untuk *picture book* pembaca pemula atau level penjenjangan awal, penggunaan jenis huruf dipilih dengan hati-hati dengan pertimbangan sebagai berikut.

g. Tingkat Keterbacaan

Objektif dalam pemilihan jenis huruf adalah untuk memberikan kemudahan akses bagi pembacanya agar mengerti cerita yang dibaca.

h. One Story atau Two Story?

Ada beberapa perdebatan akan penggunaan huruf a (*two story*) dengan a (*one story*) dalam dunia penerbitan. Namun, umumnya jenis huruf yang digunakan untuk mengemas buku pembaca pemula adalah dengan *one story* yang bentukannya lebih mirip dengan tulisan tangan yang dilatihkan kepada anak sejak awal sekolah.

i. Dinamis atau Statis?

Ada beberapa buku anak yang memasukkan elemen dinamis atau gerak ke dalam teks, mengajak pembaca untuk merasakan nada

bermain dalam cerita. Namun, untuk pembaca awal yang harus memprioritaskan keterbacaan sebaiknya teks menggunakan desain yang cenderung statis terlebih dahulu agar memudahkan anak dalam membaca dan memahami ceritanya. Sejalan dengan peningkatan perjenjangan, permainan teks narasi dapat divariasikan.

j. Kerning dan Leading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor inci-didunt ut labore et dolore magna aliqua.
Andika New Basic 12 pt Kerning 0 Leading Auto 14.4 pt	Andika New Basic 12 pt Kerning 0 Leading Auto 24 pt	Andika New Basic 12 pt Kerning 0 Leading Auto 32 pt

Penggunaan *kerning* dan *leading* dalam penyusunan teks kadang dianggap sepele. Sebagian besar pengatak menggunakan *kerning* dan *leading* otomatis yang sudah diatur dalam aturan awal (*default setting*). *Kerning* adalah jarak antara teks huruf yang disesuaikan dengan nilai estetika dan kebutuhan. Leading adalah jarak spasi antara baris. Biasanya untuk mendapatkan nilai keterbacaan yang sesuai, dibutuhkan pengaturan jarak *leading* yang cukup. Sebagai contoh, berikut adalah contoh variasi *kerning* dan *leading* untuk font Andika ukuran yang sama.

Dengan memperhatikan contoh ini, dapat dilihat variasi yang pas untuk jenis buku tertentu. Tidak ada pengaturan spesifik dalam mendesain teks, yang paling utama yang perlu diterapkan pada seisi buku adalah prinsip konsistensi dan kenyamanan keterbacaan sesuai dengan tujuan dan jenis buku.

nama (sebutan) berdasarkan nama hari kelahiran orang tersebut. Beberapa contoh menarik di antaranya ada nama Mbok Tugi (lahir hari Setu Legi), Pak Kliwon, Mas Boma (Rebo Manis), Mbak Poniyah, Yu Manisem, dan Pak Rebo.

Hari lahir (*weton*) adalah perpaduan antara hari lahir dan hari pasaran ketika seorang anak lahir. Hari lahir anak Jawa ada 35 variasi karena penanggalan Jawa memiliki tujuh hari yaitu *Senen* (Senin), *Selasa* (Selasa), *Rebo* (Rabu), *Kemis* (Kamis), *Jemuah* (Jumat), *Setu* (Sabtu). Di samping itu, penanggalan Jawa juga mengenal 5 hari pasaran, yaitu *Pon*, *Wage*, *Kliwon*, *Legi*, *Paing* (Priyono, 2016).

Di beberapa desa di Jawa Tengah saat ini, hari pasaran juga masih berlaku. Beberapa tempat menggunakan nama hari pasaran seperti Pasar Kliwon (di Surakarta) atau Pasar Wage (di Purwokerto). Mengikuti pola itu, orang akan pergi ke pasar sesuai dengan hari pasarannya. Misalnya, di Pasar Wage kegiatan jual

4 Bancakan

beli hanya terjadi pada hari pasaran Wage. Demikian halnya dengan pasaran Pon, orang akan pergi ke Pasar Pon hanya saat hari pasaran Pon.

Hari lahir (*weton*) penting diingat. Oleh karena itu, perlu diadakan bancakan pada hari lahir anak tersebut. Misalnya, seorang anak lahir hari *Rebo* dengan hari pasaran Legi, maka anak tersebut memiliki hari lahir (*weton*) Rebo Legi. Mengikuti pedoman itu, tradisi bancakan pada Rebo Legi akan berulang setiap tiga puluh lima hari.

Acara sederhana untuk memperingati hari lahir (*weton*) tersebut dilakukan dengan mengundang teman bermain atau teman sekolah. Teman-teman sepermainan itu hadir di rumah atau teras. Mereka duduk melingkar. Di tengahnya disediakan gunungan nasi lengkap dengan sayuran hijau dan putih berbumbu parutan kelapa (*urap*) dan lauk-pauk sederhana.

Bancakan 5

(*Bancakan*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018)

Dalam contoh ini terlihat ketidakkonsistenan pengaturan teks, baik *kerning* maupun *leading* dalam satu tebaran. Hal ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan dalam membaca.

k. Hak Penggunaan Huruf

Pastikan jenis huruf yang digunakan merupakan huruf legal, tidak bermasalah terkait penggunaan dan hak ciptanya. Pilihlah huruf yang sudah diketahui 100% bebas penggunaannya atau dibeli dengan resmi.

L. Ukuran Huruf

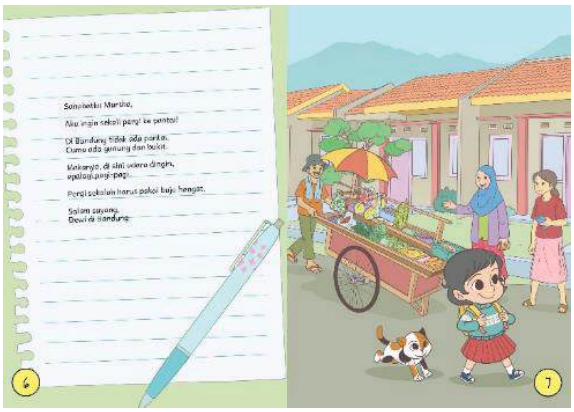
Dalam kategori *picture book*, ukuran huruf dapat bervariasi sesuai dengan level perjenjangan. Silakan merujuk pada Bab 3 untuk Panduan Perjenjangan. Pada umumnya, buku untuk pembaca pemula memiliki ukuran huruf yang lebih besar, sekitar 23--36 poin tergantung ukuran buku. Selain membuat anak lebih mudah membaca, buku tersebut juga dapat digunakan untuk pembacaan nyaring di depan kelas. Namun, di luar itu, ukuran teks juga

bergantung pada penilaian kebutuhan dan estetika desain. Perlu diperhatikan, jenis huruf bervariasi dari satu jenis ke jenis lainnya.

M. Nomor Halaman (jika ada)

Pada konsep dasar, *picture book* idealnya tidak mempunyai nomor halaman. Hal ini lebih mengedepankan nilai estetika dan mengurangi distraksi dalam kehadiran elemen-elemen grafika yang tidak berhubungan dengan cerita. Namun, dalam buku-buku yang ditujukan untuk penggunaan sekolah atau program-program baca, nomor halaman dibutuhkan sebagai panduan untuk guru dalam pengajaran pemahaman cerita. Penempatan nomor halaman untuk *picture book*, diusahakan seminimal mungkin tanpa menambahkan elemen grafika yang mengganggu alur baca.

Untuk *storybook*, nomor halaman diperlukan untuk pencatatan bab dan daftar isi. Nomor halaman dapat mempergunakan elemen grafika tambahan sesuai dengan sistem desain yang sudah direncanakan dalam satu buku, dengan catatan elemen tersebut sama sekali tidak mengganggu alur cerita.



(*Halo Sahabat*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Dalam kedua tebaran di bawah ini terdapat nomor halaman yang cukup besar untuk menjadi salah satu elemen grafika tambahan yang dapat mengganggu keterbacaan.

Dalam tebaran pertama, terlihat nomor halaman seperti bola di depan anak.

Sementara itu, untuk ilustrasi kedua, nomor halaman terlihat seperti naskah kecil yang tertinggal.

(*Cerita Putri Gema*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Nomor halaman dalam dua tebaran selanjutnya lebih proporsional sesuai dengan rasio dimensi buku dan tidak menambah elemen grafis yang mengganggu jalan cerita.

(*Lolo Sang Raja Penyabar*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

(*Monuntul Istimewa*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

N. Ruang Bernapas

Aspek ini sudah sebagian besar dikupas pada bagian Aspek Penting Proses Sketsa dan *Storyboard* di bawah Subbab Komposisi. Dalam perencanaan desain grafika buku anak, ruang bernapas di tengah cerita berguna untuk memberikan jeda pada narasi cerita yang penuh. Ruang bernapas di awal buku atau awal bab berguna untuk membersihkan dan mempersiapkan pembacanya untuk memulai cerita. Dalam halaman-halaman awal buku, perancangan cerita dapat dimulai dengan menyisipkan petunjuk-petunjuk yang relevan dalam cerita. Hal ini biasa disebut halaman *set up*.

Ruang bernapas tidak hanya membicarakan ruang kosong, tetapi juga ruang dan jarak di sekitar elemen grafika seperti teks.

F. Mendesain Sampul

Sampul buku memiliki anatomi sampul depan, sampul belakang, dan punggung buku jika ada. Merencanakan sampul buku untuk buku anak, khususnya *picture book*, membutuhkan kerja sama yang erat dengan ilustrator. Pembuatan tipografi judul untuk *picture book* sering kali melibatkan ilustrator dalam proses desain karena ilustrator lebih mendalami napas cerita.

Idealnya, sampul *picture book* berisi:

- Sampul depan
  - Judul buku
  - Nama penulis dan ilustrator
- Sampul belakang
  - Sinopsis/Uraian cerita/*Blurb*
  - *Endorsment* (jika ada)
  - Logo dan detail penerbit seperti alamat (daring dan/atau luring)

Punggung buku

Nama penulis dan ilustrator

Nama buku

Logo penerbit

Dalam keadaan ideal, logo penerbit merupakan elemen tambahan yang tidak boleh mengganggu keindahan desain dan ilustrasi sampul. Namun, pada praktiknya, logo penerbit sering kali terpampang di sampul depan. Pengaturan sampul bergantung pada kebutuhan, sistem desain, serta *branding* yang ada ada pada tiap-tiap penerbit.

Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam membuat sampul.

1 Kemenarikan

Sampul depan sebuah buku harus mempunyai elemen kemenarikan untuk membuatnya terlihat jelas dalam kerumunan buku-buku lain yang sejenis di etalase.

2 Kejelasan

Judul dan sinopsis atau keterangan lainnya yang tercantum memiliki keterbacaan yang memadai. Hal ini juga berpengaruh kepada keputusan untuk membubuhkan elemen-elemen grafis tambahan yang tidak relevan dengan cerita.

3 Mengundang Rasa Ingin Tahu

Don't judge a book by its cover tidak berlaku pada buku anak. Untuk buku anak, penilaian sebuah buku tertumpu pada sampulnya. Sebuah sampul harus bisa merepresentasikan isi buku dan lebih penting lagi, mengudang pembacanya untuk mengambil dan membuka isi buku.

Yang perlu dihindari dalam sampul buku cerita anak adalah sebagai berikut.

1. Huruf Judul yang Susah Dibaca

Terkadang desainer atau ilustrator mempunyai nilai-nilai estetika yang terlalu idealis dalam membuat judul buku di sampul sehingga susah dibaca.

2 Judul yang Bertabrakan

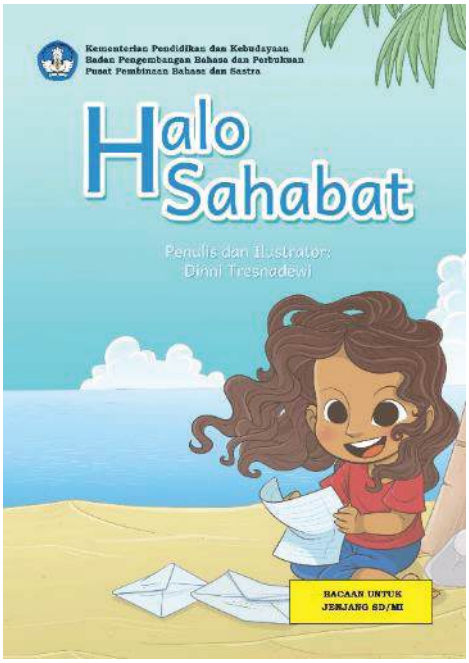
Keselarasan desain dan ilustrasi yang sinkron dan sesuai dengan nada buku sangat penting. Perencanaan yang mendalam diperlukan untuk membuat sampul buku anak yang menarik. Baik dari judul maupun ilustrasi didesain untuk dapat merepresentasikan isi buku. Banyak judul buku yang dirancang dengan tujuan hanya untuk memberikan judul dengan gamblang saja tanpa menyelaraskan dengan isi buku.

3 Terlalu Banyak Elemen yang Tidak Berhubungan

Untuk buku cerita, semua elemen grafika merupakan elemen berkesinambungan yang berperan dalam kemenarikan sebuah sampul. Khususnya untuk *picture book* dan *storybook* yang peran besarnya ada dalam elemen visual. Elemen grafika adalah semua elemen dalam bentuk visual, termasuk logo, teks, ilustrasi, dan grafika lain seperti garis, bentuk, dan titik. Agar penyampaian pesan dapat terbaca dengan jelas dalam sampul, penting untuk bisa menyeleksi elemen yang esensial untuk ditampilkan pada sampul buku.

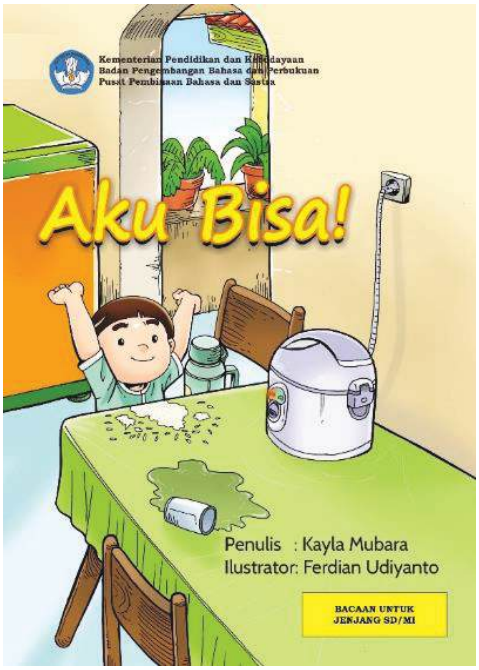
Pada sampul ini terdapat keselarasan dalam pengaturan judul, pemilihan jenis huruf, dan ilustrasi yang ditampilkan. Akan lebih baik apabila tidak ada elemen tambahan yang tidak berhubungan seperti kotak kuning di bawah. Namun, secara keseluruhan ilustrator dan desainer sudah berhasil merancang sampul yang cukup komunikatif dengan karakter utama dan lampu-lampu monuntul.

(*Monuntul Istimewa*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)



Sama halnya dengan sampul ini. Elemen kotak kuning menambah keramaian elemen yang mengganggu isi sampul. Namun, dari segi komposisi, ilustrasi yang terpasang, walaupun selaras dan merepresentasikan isi buku, agak berat ke sisi kanan, meninggalkan ruang kosong di kiri yang menimbulkan pertanyaan.

(*Halo Sahabat*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)



Pada sampul ini, isi ilustrasi merepresentasikan isi buku. Walaupun pemilihan jenis huruf masih selaras dengan isi buku, desain keseluruhan termasuk judul tidak terencanakan, menabrak elemen, dan terkesan hanya ditempelkan.

(*Aku Bisa!*, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)

Prinsip Desain dalam Buku Cerita Anak

Objektif dalam mendesain buku-buku yang terkait dalam program baca adalah tingkat keterbacaan. Sementara itu, objektif dalam mendesain buku-buku anak pada umumnya adalah nilai estetika. Keduanya tetap berfokus untuk mengkomunikasikan hierarki, alur baca cerita, dan ketersampaian konten.

BAB 6
Penutup

Mendesain dan mengilustrasi buku anak, khususnya *picture book*, bukanlah sebuah pekerjaan yang mudah. Sama halnya dengan seni, mendesain dan mengilustrasi membutuhkan bertahun-tahun waktu riset dan proses percobaan yang tidak ada habisnya, sejalan dengan jam terbang.

Dalam panduan ini, semua proses dijelaskan berdasarkan pengumpulan informasi dari pengalaman kerja dan materi-materi tambahan yang tersedia baik secara luring maupun daring. Ada beberapa teori atau petunjuk yang mungkin dapat diargumenkan sesuai dengan teori dan pakem yang dikenal secara akademisi. Namun, secara keseluruhan, isi buku ini akan membantu proses pengembangan buku anak menjadi lebih baik, bermutu, dan bernilai lebih untuk anak-anak Indonesia. Diharapkan, buku-buku bermutu itu dapat terfasilitasi dalam program-program baca yang bermutu, tersebar, dan bermanfaat bagi semua anak-anak Indonesia tanpa batasan.

Dalam bekerja, ilustrator membutuhkan pemelajaran lebih mendalam mengenai cara pengembangan ilustrasi buku anak. Masih banyak ilmu yang lebih mendalam dari buku panduan ini. Silakan mencari referensi yang banyak tersebar secara luring maupun daring. Bacalah buku lebih banyak, baik buku mengenai teori maupun buku anak yang berkualitas untuk terus menambah kosakata dan perangkat alat yang bisa digunakan dalam mengembangkan ilustrasi dan desain buku anak.

Referensi

- *Picture This*, Molly Bang, Chronicle Books, 1991
- *Writing with Pictures*, Uri Shulevitz, Watson Guptil Publishing, 1985
- *Illustrating Children's Books*, Martin Salisbury, Page One, 2004
- "Aplikasi Prinsip Gestalt pada Media Desain Komunikasi Visual", Bing Bedjo Tanudjaja, dgi.or.id http://dgi.or.id/dgi-archive/aplikasi-prinsip-gestalt-pada-media-desain-komunikasi-visual
- Buku Bahan Bacaan Literasi 2019

  http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/buku-bahan-bacaan-literasi-2019
- Bahan Bacaan Literasi 2018

  http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/bahan-bacaan-literasi-2018
- Bahan Bacaan Literasi 2017

  http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/bahan-bacaan-literasi-2017
- Buku Bahan Bacaan Literasi 2016

  http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/statik/2234