

Perancangan Buku Novel Fantasi Ilustrasi Untuk Pembaca Usia Pra-Remaja

¹ Sukma Miranda Prijatna, ² Agus Danarto*, ³ Nashir Setiawan

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³ Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
sukma.625180135@stu.untar.ac.id,
agusd@fsrd.untar.ac.id, nashirs@fsrd.untar.ac.id.

RUPAKA

Jurnal Rupaka

<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka>

Vol 4, No.1

Juli – Desember 2021

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Abstract

'*Gemala dan Rumah Kayu Oak*' is a fantasy novel written by Ari Riyanto—also known as Alif Ra'ain—an Indonesian author. This book is aimed towards young readers, specifically pre-adolescent children. The fantasy aspect of this novel and the positive value it brings make this novel suitable for young readers. Visual element is—if not—one of the most important factors in children literacy. It can help young readers depict text and can help children who have reading difficulties. The existence of visual imagery in children's literature not only holds a descriptive function, but also appeal aesthetically and increase novel value. The design of illustrations for a medium goes through several stages of a mutually influential process. The aim of this design is to create an Illustrated fantasy fiction that can be enjoyed by preadolescents. The method used to create this design is based on the theory from the book 'Illustration, A Theoretical and Contextual Perspective' by Alan Male divides the stages of the illustration design process into several parts. These stages are broadly in the form of problem identification, data collection, brainstorming, and illustration design. The stages include identifying problems, collecting data, brainstorming, research and creating the illustrations.

Keywords: Illustration, novel, fantasy, pre-adolescent

Abstrak

'*Gemala dan Rumah Kayu Oak*' adalah sebuah novel fantasi karya Ari Riyanto—juga dikenal sebagai Alif Ra'ain—penulis asal Indonesia. Buku ini ditujukan untuk pembaca muda, khususnya anak pra-remaja. Aspek fantasi novel ini dan nilai positif yang dibawanya membuat novel ini cocok untuk pembaca muda. Elemen visual merupakan salah satu faktor terpenting dalam literasi anak. ini dapat membantu pembaca muda menggambarkan teks dan dapat membantu anak-anak yang mengalami kesulitan membaca. Keberadaan elemen visual dalam karya sastra anak tidak hanya memiliki fungsi deskriptif, tetapi juga memiliki daya tarik estetis dan meningkatkan nilai novel. Perancangan ilustrasi untuk sebuah media melewati beberapa tahapan proses yang saling mempengaruhi. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah fiksi fantasi bergambar yang dapat dinikmati oleh para remaja. Metode yang digunakan untuk membuat desain ini berdasarkan teori dari buku *Illustration, A Theoretical and Contextual Perspective* karya Alan Male membagi tahapan proses desain ilustrasi menjadi beberapa bagian. Tahapan tersebut secara garis besar berupa identifikasi masalah, pengumpulan data, *brainstorming*, dan desain ilustrasi. Tahapan tersebut meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, *brainstorming*, penelitian dan pembuatan ilustrasi.

Kata kunci: Ilustrasi, novel, fantasi, pra-remaja

Pendahuluan

Anak usia pra-remaja adalah golongan usia anak-anak yang sudah tidak lagi dianggap anak usia dini,

namun juga belum memasuki usia remaja. Anak usia pra-remaja seringkali mengalami kesulitan menemukan buku yang sesuai dengan usia mereka, karena berada di tengah-tengah media literasi anak

* Koresponding penulis

dan remaja. (Fort, 2014)

Fiksi ilustrasi adalah sebuah medium narasi yang menggabungkan elemen teks dengan gambar. Jenis ilustrasi fiksi ini biasanya menyampaikan suatu cerita melalui tulisan, kemudian dilengkapi dengan gambar. Penggambaran cerita dengan model fiksi ilustrasi biasanya lebih populer pada literasi anak pra-remaja. (Nicholas, 2007)

Novel fantasi adalah jenis buku yang mengandung elemen-elemen surealis, dapat ditunjukkan dengan latar tempat, waktu, dunia, makhluk-makhluk, dan hal-hal supernatural sebagai bagian primer dari novel tersebut. (Cliff, 2021)

Buku dengan genre fantasi sangat memungkinkan untuk mengasah imajinasi pembaca. Hal ini dapat menguntungkan, terutama untuk pembaca usia muda.

Literasi visual pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang jika diasah akan memungkinkan seseorang untuk memahami, menafsirkan, membuat, dan menyusun gambar dan pesan sehingga menciptakan komunikasi yang efektif. (Arizpe & Styles, 2016)

Buku “Gemala dan Rumah Kayu Oak” adalah salah satu novel fantasi anak karya Alif Ra’ain, seorang penulis buku asal Jakarta, yang diterbitkan oleh penerbit Gagasmedia. Buku ini bercerita tentang seorang anak perempuan yang terbawa ke dunia lain dan mencoba menemukan jalan pulang. Buku ini juga menanamkan nilai-nilai pertemanan dan memancing imajinasi para pembaca, khususnya anak-anak. Namun, buku ini memiliki kekurangan yang terletak pada desain buku.

Dari segi cerita, buku ini memiliki potensi untuk kembali eksis dalam kalangan masyarakat usia muda karena premis, penokohan, dan latar yang unik dan menarik. Perancangan desain ulang dan pengembangan ilustrasi dalam buku dapat menambahkan *value* buku tersebut dan membuka peluang agar buku tersebut semakin dikenal.

Metode

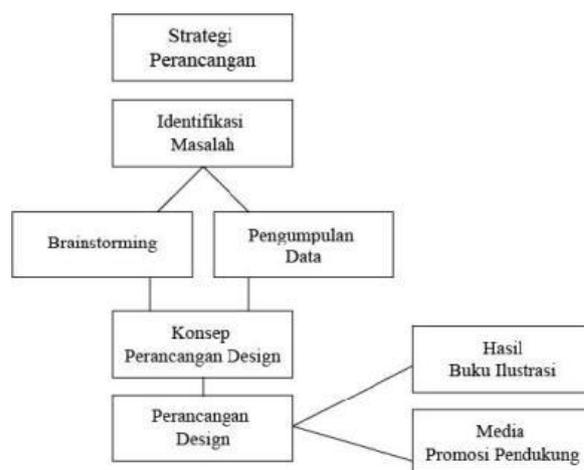
Proses perancangan didasari oleh teori buku *Illustration, A Theoretical and Contextual Perspective* oleh Male (2007) yang membagi tahapan proses perancangan ilustrasi menjadi beberapa bagian, yaitu identifikasi masalah, penyusunan konsep, riset, menggambar, dan penyelesaian.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dan wawancara dengan ahli. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisa data-data dari jurnal, buku, atau situs web yang dapat dipercaya. Data-data ini kemudian menjadi dasar dari perancangan dan penguat perancangan dari aspek teori.

Kemudian untuk wawancara dilakukan dengan narasumber berupa Illustrator dan pembuat layout profesional yang telah lama berpengalaman dalam dunia percetakan dan buku. Tujuan wawancara adalah mendapatkan *Insight* dan gambaran akan keseluruhan proses dalam merancang sebuah buku.

Hasil dan Pembahasan

Proses perancangan novel Ilustrasi terbagi menjadi beberapa tahapan yang didasari oleh teori dari buku *A Theoretical and Contextual Perspective*.

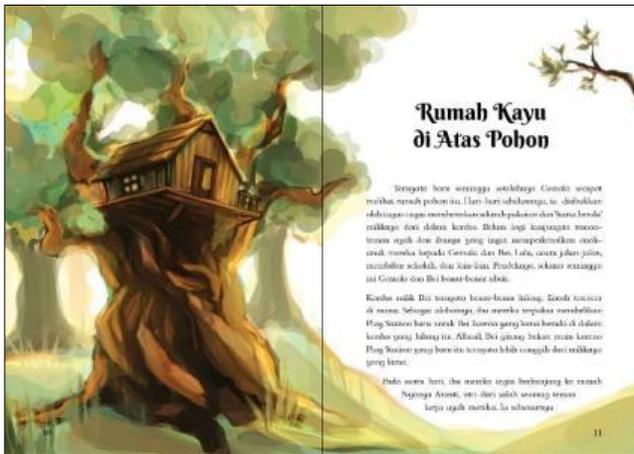


Gambar 1: Bagan metode perancangan

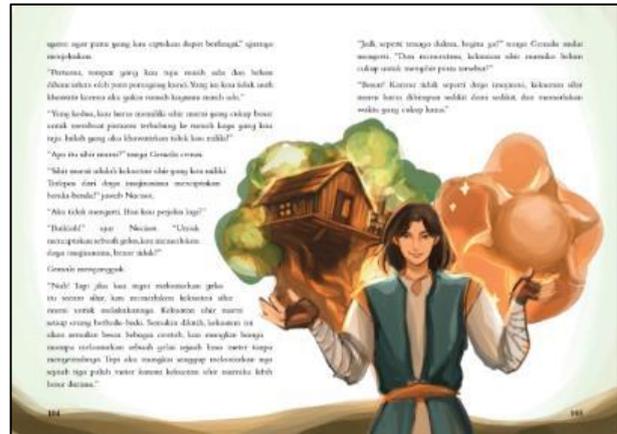
Identifikasi Masalah (*Understanding brief*)

Proses ini berupa tahap identifikasi permasalahan yang menjadi dasar perancangan. Tahapan ini dibagi menjadi identifikasi tiga bagian yaitu menentukan alasan diperlukannya perancangan, tujuan utama perancangan, dan cara mencapai tujuan tersebut.

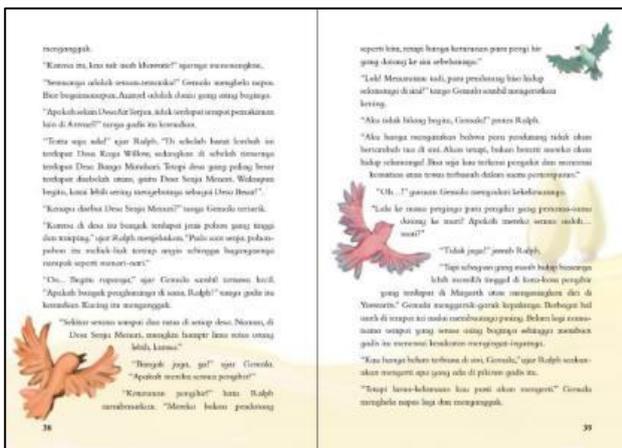
Alasan perancangan ini diperlukan adalah, elemen visual merupakan hal yang sangat penting dalam menarik target audiens usia muda. Hanya melihat kata-kata dalam sebuah teks saat dibaca tidak cukup untuk memperluas kognitif dan pengembangan kreatif anak-anak kecil saat mereka belajar bagaimana melihat dan memahami dunia di sekitar mereka. (Lewis, 2001)



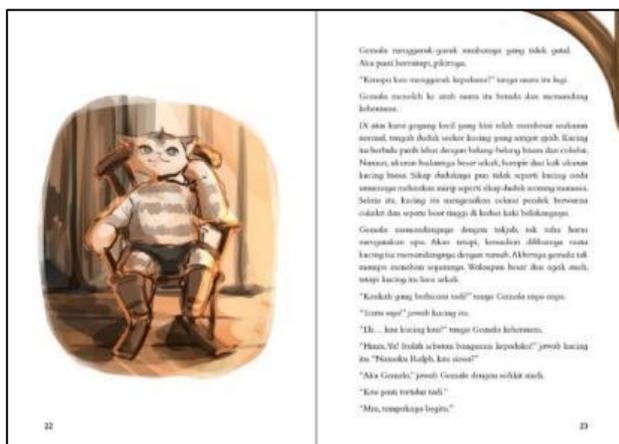
Gambar 5: Layout pembuka bab



Gambar 8: Half-page Illustration layout



Gambar 6: Spot Illustration layout



Gambar 7: Single page Illustration layout

Layout yang digunakan dalam novel ini adalah gabungan antara *spread Illustration*, *spot Illustration*, *half-page Illustration*, dan *single page Illustration*.

Typeface yang digunakan untuk judul pembuka bab adalah *Berkshire Swash* dengan ukuran 30pt



Gambar 9: Typeface Berkshire Swash

Typeface yang digunakan untuk *body copy* adalah *Bembo Infant*. Ukuran *body copy* adalah 12pt.



Gambar 10: Typeface Bembo Infant

Menggambar (Drawing)

Menggambar adalah prinsip utama ilustrasi, fondasi citra visual dibangun. Menggambar membentuk dasar dari semua gaya ilustrasi, dari realisme representasional hingga abstrak. Setiap ilustrasi harus dipahami, dirancang, dan di *render* hingga selesai. Tahap menggambar dilakukan seiring dan setelah penyusunan konsep dilakukan secara keseluruhan.

Pada tahap ini, proses menggambar juga terbagi menjadi beberapa tahapan. Tahap awal dilakukan dengan eksplorasi gaya visual.



Gambar 11: Eksplorasi gaya visual

Setelah gaya visual terpilih, dilakukan proses desain karakter.



Gambar 12: Sketsa desain karakter



Gambar 13: Desain karakter utama

Gaya karakter pada novel ini adalah kartun, namun tidak mengalami distorsi yang berlebihan agar masih menyerupai karakteristik pembaca. Warna yang digunakan adalah warna-warna dengan saturasi tinggi dan cenderung hangat.

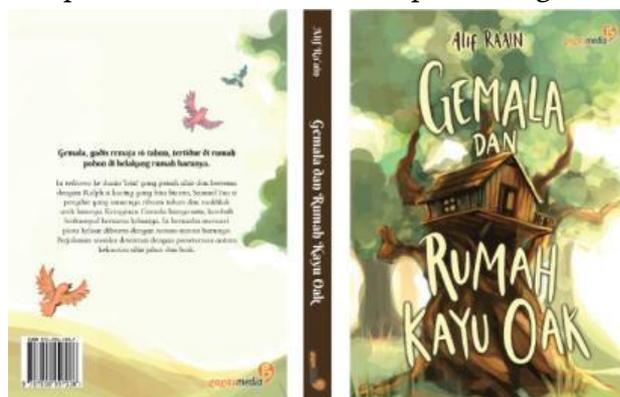


Gambar 14: Skema warna

Penyelesaian (Completion)

Objektif awal perancangan akan menentukan hasil akhir karya. ini bisa berupa salah satu atau kombinasi dari berikut: ilustrasi dalam konteks komunikasi visual, ilustrasi yang menyajikan baru pengetahuan melalui penelitian primer, karya visual eksperimental dan studi menggambar.

Dalam perancangan ini, hasil yang didapatkan berupa media utama dan media pendukung.



Gambar 15: Desain cover

Desain sampul buku mencerminkan cerita, namun tidak harus menampilkan seluruh karakter dalam cerita. Pada bagian sampul buku terdapat nama penulis *Typeface* yang digunakan pada judul harus mudah terbaca dari jarak jauh dan pada saat diperkecil. Sampul belakang memuat sinopsis, *barcode*, dan harga. (Dalley, 1983)

Pada desain baru, digunakan tipografi manual dengan latar belakang Ilustrasi yang diambil dari dalam novel. Hal ini dilakukan agar sampul buku mencerminkan Isi cerita dan konsep novel secara keseluruhan,



Gambar 16: Mockup novel



Gambar 17: Mockup spread novel



Gambar 18: Mockup spread novel dan pembatas buku



Gambar 19: Mockup pembatas buku

Media utama berupa hasil desain ulang novel 'Gemala dan Rumah Kayu Oak'. Media sekunder atau pendukung berupa pembatas buku dan stiker



Gambar 20: Mockup stiker

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh selama perancangan ulang novel fantasi 'Gemala dan Rumah Kayu Oak', dapat disimpulkan bahwa penambahan ilustrasi dan keselarasan elemen visual dalam sebuah buku sangat penting terutama bagi pembaca usia muda.

Hadirnya elemen visual ilustrasi dalam sebuah media yang ditujukan untuk target audiens usia muda dapat sangat menguntungkan dan secara signifikan berpengaruh terhadap daya tarik dan minat mereka dalam mengkonsumsi media tersebut.

Perancangan ilustrasi dilakukan melalui beberapa proses tahapan, dimulai dari identifikasi masalah, *brainstorming*, *research*, hingga perancangan visual. Proses dan tahapan-tahapan ini merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan karena sangat berdampak terhadap satu dan lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Alif Ra'ain (Ari Riyanto) yang telah menulis novel 'Gemala dan Rumah Kayu Oak', juga kepada Dinan Hadyan selaku narasumber wawancara yang telah membantu dalam proses perancangan.

Daftar Pustaka

- Cliff. (2021). *Cliffsnote*. Retrieved from What is fantasy fiction?: <https://www.cliffsnotes.com/cliffsnotes/subjects/literature/what-is-fantasy-fiction>
- Dalley, T. (1983). *The Complete Guide to Illustration and Design*. New Jersey: Chartwell Books Inc.
- Arizpe, E. & Styles, M. (2016). *Children Reading Picturebooks*. New York: Routleg.
- Fort, B. (2014). Subteen, preteen, tween: Preadolescent literature. *Eastern Michigan University*, 66.
- Lewis, D. (2001). *Reading Contemporary Picturebooks*. England: Routledge Publisher.
- Nicholas, J. L. (2007). An exploration of the impact of picture book. *LSU Doctoral Dissertations*, 27.