

PERANCANGAN ILUSTRASI FOTO: BUKU KUMPULAN CERPEN METAMORFOSIS KURA-KURA

Andi Fatimah Humaerah, Azis Said, Dian Cahyadi

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

fatimah.humaerah@gmail.com

abd.azis.said@unm.ac.id

diancahyadi171@gmail.com

Abstrak

Tujuan peneliti adalah membuat desain ilustrasi yang mampu menghubungkan tulisan dengan kreativitas manusia dalam mengkomunikasikan sebuah cerita melalui visualisasi ilustrasi kreatif untuk menyampaikan pesan atau inti dari setiap cerpen dengan teknik fotografi secara kreatif pada buku kumpulan cerpen *Metamorfosis Kura-Kura* karya Edi Sutarto. Metode Penelitian dilakukan dengan pengumpulan data melalui wawancara langsung kepada penulis cerpen sebagai narasumber utama untuk informasi terkait setiap cerpen, kemudian menganalisis tema setiap judul dalam buku cerpen *Metamorfosis Kura-Kura* dan buku-buku menggunakan analisis SWOT (Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats) untuk mengolah data menjadi informasi agar karakteristik data untuk keperluan pengolahan ilustrasi mudah dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan. Selanjutnya dilakukan dokumentasi dengan mengumpulkan dokumen-dokumen terkait isi cerpen dan foto-foto buku cerpen pembandingan, serta Studi kepustakaan untuk kepentingan berbagai informasi, tulisan, gambar atau ilustrasi dari berbagai sumber. Hasil dari perancangan ini menghasilkan gambar ilustrasi dalam bentuk fotografi desain yang diolah secara kreatif sebagai ilustrasi cerpen dari buku kumpulan cerpen *Metamorfosis Kura-Kura* karya Edi Sutarto yang kemduain dikemas dalam bentuk buku.

Kata Kunci: Perancangan, Ilustrasi, Fotografi, Cerpen

1. PENDAHULUAN

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Di bagian depan buku terdapat sampul atau *cover* yang dibuat beragam dan menarik.

Pada sampul atau *cover* terdapat ilustrasi berupa gambar atau tulisan yang merangkum pembahasan dalam sebuah buku. Dengan adanya ilustrasi pembaca dapat menangkap secara kasat mata isi buku.

Buku Laporan Penelitian (Penelitian Dan Pengembangan Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa di Penrguruan Tinggi) pada *A Dictinory Of Art Terms and Techniques*, ilustrasi didefinisikan sebagai: "Gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh teks tersebut". Lebih jauh Pannel mendefinisikan ilustrasi sebagai:

"Sebuah desain yang dimaksudkan untuk penerbitan dalam bentuk buku atau lembaran-lembaran kertas" (Salam,1993:3).

Seperti pula yang dikemukakan dalam buku Laporan Penelitian (Penelitian Dan Pengembangan Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa di Penrguruan Tinggi) bahwa ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas. (Salam, 1993:2).

Eratnya hubungan antara ilustrasi dan teks secara gamblang dikemukakan oleh Milton dalam buku Laporan Penelitian oleh Sofyan Salam (1993;2-3) sebagai berikut.

Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan; ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi harus menampakkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata; ini menuntut sebuah grafis, yaitu sebuah sifat penguraian dari

pada gambar, terlepas dari sifatnya sebagai hiasan yang sesungguhnya bukanlah ilustrasi dalam arti yang sebenarnya.

Keberadaan gambar pada teks atau tulisan seringkali dikaitkan dengan ketertarikan seseorang terhadap buku yang memiliki ilustrasi. Karena kecenderungan tersebut beberapa buku hadir dengan tampilan ilustrasi, tidak sekedar pada sampul tetapi juga pada bagian isi buku. Baik buku karya fiksi maupun non-fiksi.

Sebuah cerita fiksi seperti cerpen, angan dan pikiran pembaca dapat terbawa dalam alur cerita. Semua itu terjadi karena dalam sebuah cerita fiksi terdapat unsur yang disebut ilustrasi. Ilustrasi adalah deskripsi atau gambaran tentang setting, fisik tokoh, perasaan dan tindakan tokoh cerita serta jalannya peristiwa. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya yang ditampilkan pada sebuah kertas atau buku.

Cerpen sebagai suatu karya sastra yang relatif pendek, dengan hanya beberapa halaman, dengan kalimat-kalimat realis yang sederhana, terbukti sanggup menggambarkan suatu kondisi dengan tampilan yang utuh. Karena itu, tradisi penulisan cerpen, apapun gaya dan temanya, akan terus hidup untuk memenuhi kebutuhan pembacanya. Sehingga dalam karya sastra berupa cerpen ilustrasi memegang peranan penting. Dengan ilustrasi pengarang akan menyalurkan seluruh kondisi yang ada dalam kepalanya kepada alam imajinasi pembaca. Dengan ilustrasi itulah akhirnya pembaca dapat merasakan kehadiran benda, tempat, suasana, pikiran dan perasaan tokoh saat suatu peristiwa terjadi dalam cerpen. (<http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html>, diakses 20 Maret 2016 pukul 19.00 WITA)

Dalam perkembangannya buku-buku cerpen yang diterbitkan memiliki ilustrasi pada tiap bagian dalam isinya, namun tidak sedikit pula buku cerpen yang belum memiliki ilustrasi di dalamnya. Hal ini dikarenakan dalam penerbitan buku cerpen, pada umumnya orang beranggapan bahwa ilustrasi dianggap tidak terlalu penting dan hanya sebagai pemanis. Hal berbeda dikemukakan oleh penulis cerpen Edi Sutarto penulis buku *Metamorfosis Kura-Kura* yang berpendapat bahwa dengan ilustrasi pada sebuah tulisan khususnya pada cerpen menjadi magnet tersendiri dalam menarik minat pembaca

dan melengkapi buku cerpen yang dibuatnya (wawancara, 21 Januari 2016 pukul 15.00 WITA).

Dari apa yang dikemukakan oleh Edi Sutarto terkait ilustrasi pada sebuah tulisan khususnya cerpen tidak terealisasi pada buku *Metamorfosis Kura-kura* karyanya yang telah diterbitkan pada tahun 2015. Sebelum buku tersebut diterbitkan, Edi Sutarto menginginkan ilustrasi terdapat pada setiap cerpennya. Namun karena waktu yang terbatas, keinginan Edi Sutarto tidak terealisasi sehingga buku *Metamorfosis Kura-Kura* diterbitkan tanpa memiliki ilustrasi pada setiap cerpennya.

Buku kumpulan cerpen milik Edi Sutarto yang berjudul *Metamorfosis Kura-Kura* terdapat 17 (tujuh belas) cerita pendek dalam buku tersebut dengan benang merah pendidikan yang disampaikan secara cukup menarik, tanpa menggurui. Cerita-cerita tersebut pun beragam, mulai dari kisah yang seolah ditujukan untuk siswa, orangtua, guru, hingga kepala sekolah. Meski hampir semua kisah ditulis dengan *setting* dan warna lokal Sulawesi Selatan yang cukup kental, Sutarto berbicara jujur tentang dunia pendidikan di Indonesia secara luas. Semua cerita “menyentil” hal-hal yang kerap menjadi persoalan seputar pendidikan di sekolah maupun di rumah. Alih-alih mengeluhkan semua, Sutarto pun berusaha memberi inspirasi atau bahkan jalan keluar melalui kumpulan cerpen ini. Di sisi lain, Sutarto menginspirasi pembaca tanpa memaksa untuk membuat cerpennya selalu “selesai”. Kadang cerpen-cerpen itu dibiarkan menggantung dan terus berayun-ayun, bergelayutan serta memanjati pikiran dan batin kita sebagai pembaca.

Setelah membaca sekilas pengantar mengenai buku *Metamorfosis Kura-Kura*, keberadaan ilustrasi dianggap perlu dalam setiap cerpen untuk dapat menarik minat pembaca dan memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi. Sehingga kesan dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan terutama keresahannya terhadap dunia pendidikan.

Seiring dengan kemajuan teknologi, daya pikir manusia juga semakin menunjukkan eksistensinya. Begitupun dalam hal ilustrasi. Karya-karya ilustrasi hadir dengan gaya dan tampilan atau visualisasi serta teknik yang berbeda. Baik ilustrasi tradisional maupun ilustrasi kontemporer. Baik dengan teknik

sketsa, *drawing* maupun teknik foto. Karena seiring bergulirnya peradaban, manusia akan terus dituntut mengalami perubahan dan perkembangan. Dengan memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya sebagai kesatuan yang utuh (memuat komposisi unsur rupa). Begitupun seorang ilustrator dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam membuat karya-karyanya. Salah satunya dengan ilustrasi foto.

Dari uraian tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; “Bagaimana merancang desain ilustrasi dengan menggunakan teknik foto secara kreatif untuk buku kumpulan cerpen *Metamorfosis Kura-Kura* karya Edi Sutarto?” dengan tujuannya adalah membuat desain ilustrasi yang mampu menghubungkan tulisan dengan kreativitas manusia dalam mengkomunikasikan sebuah cerita melalui visualisasi ilustrasi kreatif untuk menyampaikan pesan atau inti dari setiap cerpen dengan teknik fotografi secara kreatif pada buku kumpulan cerpen *Metamorfosis Kura-Kura* karya Edi Sutarto.

Kreativitas atau *creativity* adalah sebuah istilah yang dicetuskan oleh Alfred North Whitehead untuk menunjukkan suatu daya di alam semesta yang memungkinkan hadirnya entitas aktual yang baru berdasarkan entitas aktual-entitas aktual yang lain. Kreativitas adalah prinsip kebaruan, *novelty*. Dalam proses menjadi, kreativitas mutlak ada. Jika tidak ada kreativitas, maka tidak ada proses.

Kreativitas bukanlah entitas aktual. Kreativitas adalah daya yang niscaya ada dalam proses karena adanya etintas aktual yang baru. Oleh karena itu kreativitas dalam filsafat proses tidak memiliki karakter yang terlepas dari entitas aktual yang memberikan wujud pada daya ciptanya. Memahami kreativitas tidak terlepas dari pemahaman atas perwujudan entitas aktual. Daya kebaruan inilah yang memperlihatkan adanya beragam entitas aktual yang ada di alam semesta.

Buku Pendidikan Seni Rupa Untuk SMP, (1993: 7) hampir semua media cetak dapat ditemukan gambar-gambar yang berfungsi untuk memperjelas maksud suatu tulisan. Baik itu tulisan sajak, cerita pendek, cerita anak-anak, ilmu pengetahuan, atau tulisan yang lain. Dan ilustrasi yang ditampilkan terkadang berbeda disetiap penerbitannya (lebih kreatif).

Pengertian Perancangan menurut Al-Bahra Bn Ladjamudin (2005:39) dalam bukunya

yang berjudul *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, adalah sebagai berikut: “tahap perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”.

Menurut Kusri (2007:79) dalam bukunya *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server* pengertian Perancangan adalah sebagai berikut: “perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem”. Dalam buku *Proses Perancangan Yang Sistematis*, perancangan adalah sebuah aktifitas yang kreatif yang membawa ke dalam sesuatu yang baru dan bergunserta tidak ada sebelumnya.

Sementara perancangan menurut kamus besar bahasa Indonesia, (2002:927) : perancangan diartikan dengan perihal merancang atau sebuah proses, cara, dan perbuatan dalam merancang. Sedangkan arti merancang sendiri adalah mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan atau melakukan sesuatu). Perancangan dapat pula diartikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sehingga menghasilkan ide-ide kreatif yang diaplikasikan melalui visual.

Dalam buku *Seni Rupa Desain SMA kelas X*, desain (*design*) sering disebut sebagai seni terapan, seni terpakai, seni industri atau seni guna. Namun, sejak awal abad ke-20 sejalan dengan berkembangnya industrialisasi, istilah desain mengalami perluasan makna, yaitu sebagai kegiatan manusia yang berupaya untuk memecahkan masalah kebutuhan fisik. Berbeda dengan seni rupa murni, desain merupakan aktivitas seni rupa yang bertitik tolak dari unsur-unsur objektif. Unsur-unsur objektif dalam suatu karya desain adalah adanya unsur guna, ekonomi, produksi, promosi, dan kebutuhan masyarakat. (2004:12)

Pengertian desain dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan konteksnya. Pada awal abad ke-20, “desain” mengandung pengertian “desain sebagai suatu kreasi seniman untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan cara

tertentu pula” menurut Walter Gropius, 1919 (2005:5).

Sedangkan Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual desain dalam pengertian visual (kesenirupaan) meliputi tiga bidang utama, yaitu produk desain, desain komunikasi visual dan desain interior. Dalam buku tersebut Imam Buchori Zainuddin, 2005 (2007:3) mengatakan bahwa desain adalah upaya mencari inovasi dengan menciptakan suatu produk baru yang memenuhi kriteria (atau kondisi yang diinginkan), bersifat humaniora. Dalam hal ini bentuk menjadi tujuan.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna, Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa (2003:25)

Dalam buku laporan penelitian oleh Sofyan Salam, Menurut Peter Hunt (1996: 110) “buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberi daya imajinasi”. Dalam buku tersebut ilustrasi terbagi dalam beberapa bidang/jenis.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna, Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa (2003:25)

Dalam buku laporan penelitian oleh Sofyan Salam, Menurut Peter Hunt (1996: 110) “buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberi

daya imajinasi”. Dalam buku tersebut ilustrasi terbagi dalam beberapa bidang/jenis yaitu.

Dalam buku Pot-Pourri Fotografi (Soeprapto 2005:4-8), fotografi pada awalnya merupakan hasil dari meng-copy atau hasil pengabdian atau reproduksi apa saja yang di dalam sebagaimana yang dikatakan oleh Fox Talbot sebagai “the imitation of nature”. Namun perkembangan selanjutnya, terlihat betapa medium yang baru ini memiliki kemungkinan untuk bisa juga menunjukkan dirinya sebagai entitas yang juga berpotensi sebagai “medium ekspresi” seni. Dalam hal mana seorang fotografer bisa menciptakan karya-karya seninya dengan “gaya” seorang ekspresionis yang mampu memanipulasi/merekayasa secara teknis objek fotonya menjadi karya foto yang bersubjek ekspresif.

Masih dalam buku Pot-Pourri Fotografi (Soeprapto 2005:10), fotografi seni telah menjadi wahana untuk berolah kreatif bagi para fotografer yang ingin menorehkan gaya jati-diri yang menjadi ciri pripadinya dengan menampilkan “gading”-nya dalam dunia fotografi. Ekspresi diri yang mencari dalam sebuah karya foto menjadi tujuan pencarian identitas pribadi seorang fotografer masa kini. Hal ini nampaknya sudah menjadi tuntutan zaman (*zeitgeist*) yang menafikan keseragaman bagi pencapaian keunikan estetis yang mandiri. Di samping itu pula penciptaan karya fotografi yang memiliki “subject matter” dengan nilai otentisitas tinggi di samping keindahan yang dikandungnya merupakan dambaan bagi setiap seniman fotografi. Ekspresi diri melalui medium fotografi seni bisa dicapai dengan berbagai cara, diantaranya dengan memilih objek-objek foto yang unik untuk ditampilkan menjadi karya foto yang “one of a kind”; penggunaan teknik khusus baik dalam pemotretan maupun dengan teknik kamar gelap merupakan satu cara yang lain; dan bisa juga dengan cara tertentu dalam upaya menampilkan karyanya atau “way of representation”.

2. METODE

Data primer didapatkan dari sesi wawancara dengan narasumber atau penulis buku yaitu Edi Sutarto dan buku cerpen *Metamorfosis Kura-Kura*. Data sekunder didapatkan melalui kajian literatur dan buku-buku yang berhubungan dengan perancangan.

Dalam pengumpulan data, penulis melakukan sesi wawancara kepada penulis cerpen sebagai narasumber utama untuk informasi terkait setiap cerpen. Penulis mengobservasi tema setiap judul dalam buku cerpen *Metamorfosis Kura-Kura* dan buku-buku yang memiliki ilustrasi sebagai bahan perbandingan dalam perancangan ilustrasi kreatif. Dokumentasi dalam pengumpulan data, dengan mengumpulkan dokumen-dokumen terkait isi cerpen dan foto-foto buku cerpen perbandingan. Penulis mengumpulkan berbagai informasi, tulisan, gambar atau ilustrasi dari buku ataupun internet.

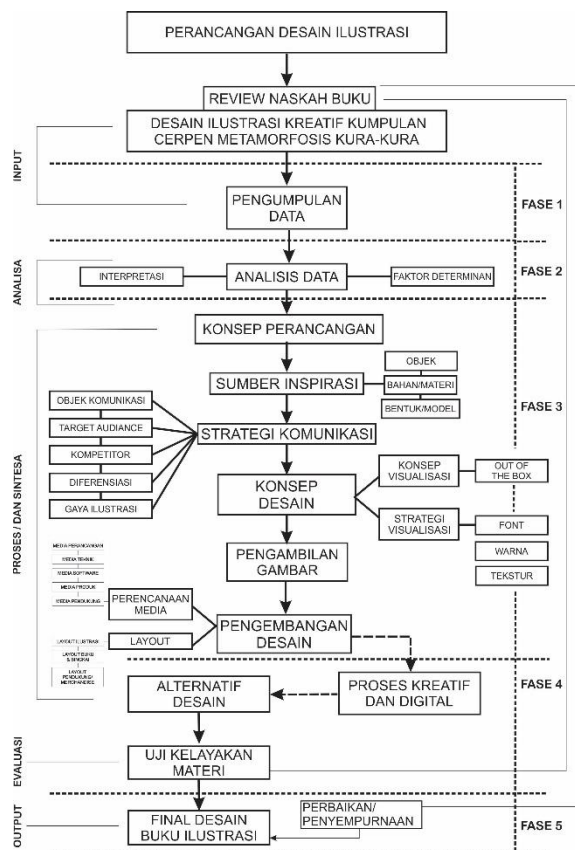
Perancangan ini selain metode yang telah dijelaskan, penulis menggunakan analisis SWOT (Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats) dengan uraian sebagai berikut; 1) Strength (kekuatan). Kekuatan pada perancangan ini adalah ilustrasi yang akan dibuat untuk setiap cerpen. 2) Weaknesses (kelemahan) Kelemahan dalam perancangan ini terfokus pada teknik foto yang digunakan yang dianggap mudah dan tidak membutuhkan skill menggambar. 3) Opportunities (Peluang) dalam perancangan adalah belum banyak ilustrasi yang menggunakan teknik foto sehingga dapat menjadi gaya baru dalam menampilkan sebuah ilustrasi. Dan 4) Threats (hambatan) pada perancangan ini adalah ilustrasi dengan teknik foto yang masih terbilang baru maka orang-orang akan lebih cenderung menyukai ilustrasi manual.

Analisa objek komunikasi pada perancangan ini, pemahaman dan pendalaman terkait tema dari cerpen *Metamorfosis Kura-kura* dan judul setiap cerpen. Buku *Metamorfosis Kura-Kura* merupakan buku kumpulan cerpen dengan tema pendidikan yang di dalamnya berjumlah 17 cerpen disampaikan secara cukup menarik, dan berkesan tidak menggurui.

Analisa wujud dengan menganalisa beberapa bahan dan literature seperti komik atau property untuk sumber inspirasi ilustrasi personifikasi. Perancangan ilustrasi untuk buku cerpen *Metamorfosis Kura-Kura* menitik beratkan pada pengambilan gambar yaitu foto. Setiap ilustrasi yang telah dikonsept dan diatur menggunakan bahan dengan komposisi yang tepat. Sehubungan dengan apa yang akan dirancang oleh penulis pada buku *Metamorfosis Kura-Kura* tentu saja menjadi pembeda dengan buku kumpulan cerpen lainnya. Dengan tema

pendidikan dan kehidupan siswa, guru, orang tua siswa bahkan kepala sekolah di rumah ataupun di sekolah. Tampilan ilustrasi pada setiap cerpen akan menjadi magnet tersendiri terhadap eksistensi buku *Metamorfosis Kura-Kura*. Dengan membuat ilustrasi kreatif yaitu sebuah ilustrasi yang tidak menggunakan sketsa (teknik gambar tangan) melainkan menggunakan bahan (benda alam atau properti) yang kemudian disusun menjadi kesatuan ilustrasi dan selanjutnya difoto lalu diolah secara digital disatukan dengan tipografy yang sesuai dengan target audiace. Secara garis besar yang membedakan dari ilustrasi lain adalah karena dengan teknik foto dan menggunakan properti untuk mengilustrasi setiap cerpen.

Analisa media dengan menganalisa media yang akan digunakan terkait media utama dan pendukung. Selain itu, juga menganalisa bahan dan teknologi yang digunakan baik hardware maupun software.



Gambar 1. Skema perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Desain

3.1.1. Konsep Materi komunikasi

Untuk materi komunikasi pada perancangan ini ditekankan pada tokoh dan alur atau inti cerita pada setiap cerpen. Dimana cerpen dalam buku tersebut berjumlah 17 cerita. Berdasarkan buku dan tema yang dimuat dalam setiap cerpen pada buku *Metamorfosis Kura-kura* yaitu mengenai pendidikan, secara garis besar mengarah pada target dewasa. Masyarakat yang berada direntang usia 25 sampai 35 tahun ke atas dengan pemikiran yang logis, kritis dan berpendidikan serta berdomisli di Makassar.

Pada perancangan desain ilustrasi kreatif pada buku *Metamorfosis Kura-kura*, penulis menerapkan konsep komunikasi yang “out of the box” dengan menggunakan teknik personifikasi pada objek hidup yang digunakan dalam setiap ilustrasi. Adapun personifikasi yang digunakan berupa benda, bahan, ataupun property. Perbedaan besar ilustrasi yang akan dibuat penulis dengan ilustrasi yang sudah ada adalah pada pembuat ilustrasi yang menggunakan foto untuk merekam kesatuan ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya dalam bentuk kasar sket. Di mana setelah sket dan bahan atau telah siap maka pengambilan gambarpun dimulai dengan menggunakan studio mini yang telah dibuat.

3.1.2. Konsep kreatif

Kemampuan berfikir manusia akan terus berkembang dan terus mengolah segala hal yang terekam dalam benaknya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Perkembangan tersebut menjadi inspirasi dalam perancangan buku *Metamorfosis Kura-kura*. Inspirasi perancangan berdasar pada tiga aspek yaitu:

1. Objek. Sumber inspirasi untuk objek seperti binatang, buah, hewan tumbuhan, dan benda-benda alam.
2. Properti pendukung. Bahan atau materi yang menjadi sumber inspirasi seperti kain, kertas, buku, air, daun dan lain-lain.
3. Bentuk atau model. Bentuk atau model yang menjadi sumber inspirasi seperti tekstur, garis dan bidang (lingkaran, segiempat, segitiga dan lain-lain).

3.2. Perancangan Ilustrasi

3.2.1. Cerpen 1, Lapar Ayah



Gambar 2. Hasil Ilustrasi Cerpen 1

Inti cerita cerpen menceritakan tiga orang anak yang tidak dapat mendeskripsikan sosok ayah dan guru yang tidak bergairah dalam mengajar

3.2.2. Cerpen 2, Yang Tak Dikatakan Monyet.

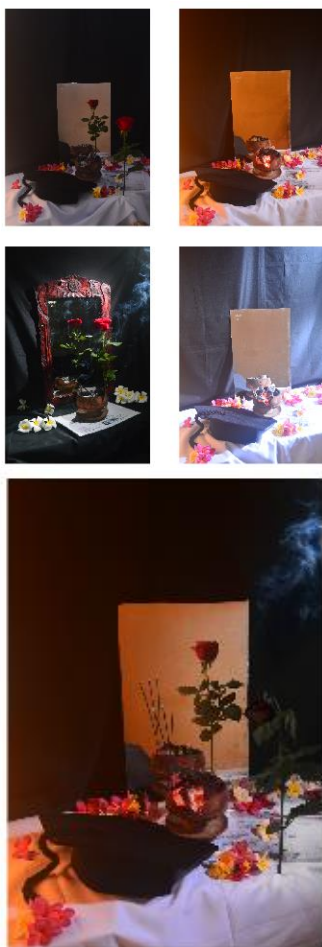




Gambar 3. Hasil Ilustrasi Cerpen 2

Inti cerita cerpen menceritakan kelakuan anak sekolah sekarang yang seenaknya terhadap aturan.

3.2.3. Cerpen 3, Cenning Rara



Gambar 4. Hasil Ilustrasi Cerpen 3

Inti cerita menceritakan seorang wanita yang berpendidikan percaya akan sebuah ritual yang menyimpang.

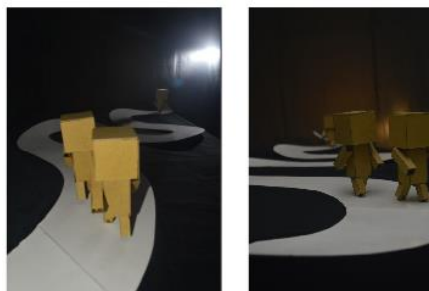
3.2.4. Cerpen 4, Bejo Jadi Biji



Gambar 5. Hasil Ilustrasi Cerpen 4

Menceritakan seorang pemuda yang berhasil meraih gelar sarjana di balik namanya yang menjadi bahan olokan.

3.2.5. Cerpen 5, Jalan Menuju Allah





Gambar 6. Hasil Ilustrasi Cerpen 5

Inti cerita cerpen menceritakan seorang anak yang nantinya membawa orang tuanya pada menuju kebaikan dunia dan akhirat.

3.2.6. Cerpen 6, Kamar Hening



Gambar 7. Hasil Ilustrasi Cerpen 6

Inti cerita cerpen menceritakan kisah remaja SMA yang mengandalkan uang untuk kepentingan pribadi

3.2.7. Cerpen 7, Melangkah Jauh



Gambar 8. Hasil Ilustrasi Cerpen 7

Inti cerita cerpen menceritakan seorang remaja perempuan yang menuju kematian

3.2.8. Cerpen 8, Metamorphosis

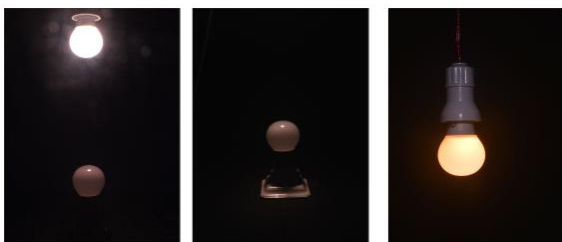




Gambar 9. Hasil Ilustrasi Cerpen 8

Inti cerita cerpen menceritakan bahwa seorang guru yang mempunyai banyak pengalaman masih perlu belajar untuk lebih baik kepada sosok yang lebih muda darinya.

3.2.9. Cerpen 9, Menampung Kepala



Gambar 10. Hasil Ilustrasi Cerpen 9

Inti cerita cerpen menceritakan bagaimana seharusnya seorang ibu dalam menyayangi anaknya.

3.2.10. Cerpen 10, Nisan Kayu



Gambar 11. Hasil Ilustrasi Cerpen 10

Inti cerita cerpen menceritakan seorang lelaki yang mempersiapkan segala sesuatu untuk kematiannya

3.2.11. Cerpen 11, Panti Wreda

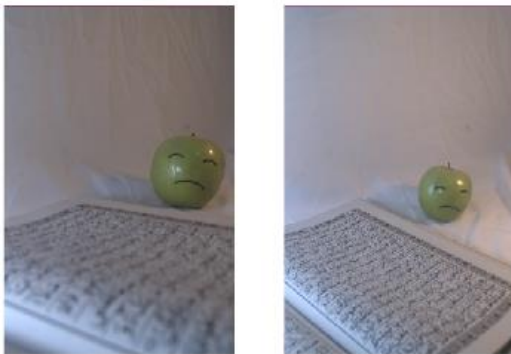




Gambar 12. Hasil Ilustrasi Cerpen 11

Inti cerita cerpen menceritakan bagaimana seharusnya seorang anak kepada orang tua yang berada di usia senja.

3.2.12. Cerpen 12, Rukyah



Gambar 13. Hasil Ilustrasi Cerpen 12

Inti cerita cerpen menceritakan seorang uztadz yang merasa malu karena ditertawakan bacaan al-qurannya

3.2.13. Cerpen 13, Sebab Panai

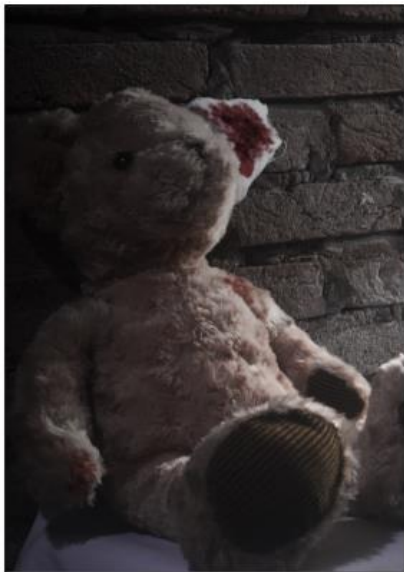


Gambar 14. Hasil Ilustrasi Cerpen 13

Inti cerita menceritakan seorang wanita yang menikah karena uang pannai

3.2.14. Cerpen 14, Sesal Kemudian





Gambar 15. Hasil Ilustrasi Cerpen 14

Inti cerita cerpen menceritakan seorang anak yang menderita cacat akibat tindakan orang tuanya.

3.2.15. Cerpen 15, Onde-onde dan Sarabba



Gambar 16. Hasil Ilustrasi Cerpen 15

Inti cerita cerpen menceritakan seorang guru yang berpura-pura untuk kepentingan pribadinya.

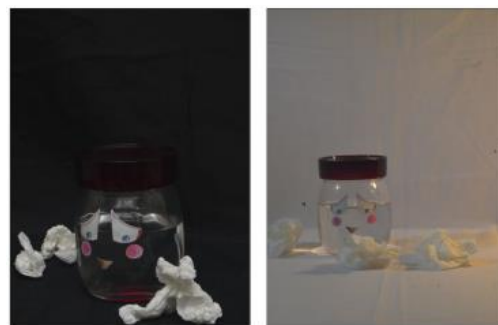
3.2.16. Cerpen 16, Tanpa Malaikat



Gambar 17 Hasil Ilustrasi Cerpen 16

Inti cerita cerpen menceritakan kegelisahan dan kemarah seorang guru terhadap pendidikan saat ini

3.2.17. Cerpen 17



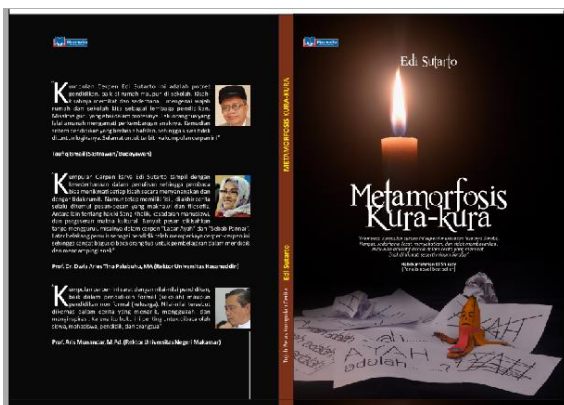


Gambar 18. Hasil Ilustrasi Cerpen 17

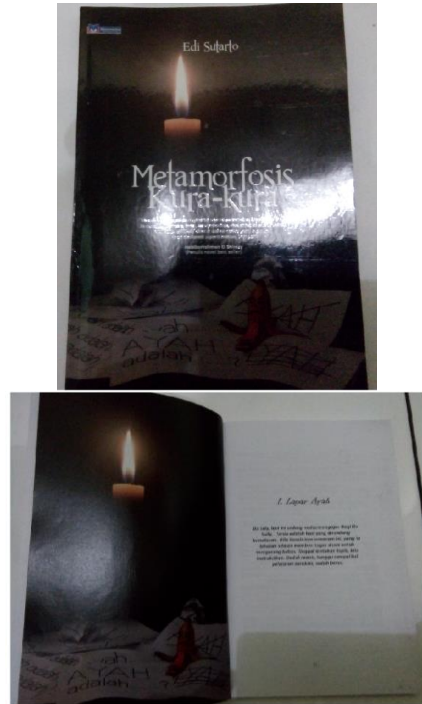
Inti cerita menceritakan seorang guru yang merasa malu atas tindakannya di masa lalu.

3.3. Hasil

Hasil ilustrasi dari perancangan ini kemudian dibukukan dengan media yang berukuran A5 yaitu 14.85 x 21 cm. Pada pembuatan buku tersebut menggunakan dua jenis kertas pada bagian isi yaitu kertas HVS dan daur ulang. Berikut adalah desain dan hasil cetakan dari buku yang telah dibuat.



Gambar 19. Buku Cerpen dengan Isi Hasil Ilustrasi



Gambar 19. Hasil cetakan Buku Cerpen.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan desain Ilustrasi Kreatif Cerpen *Metamorfosis Kura-kura* Karya Edi Sutarto, maka kesimpulannya sebagai berikut.

1. Dalam membuat sebuah ilustrasi hal pertama yang harus dipahami adalah arah atau tampilan yang akan menjadi dasar pembuatan ilustrasi terlepas dari keahlian seseorang dalam menggambar.
2. Hal mendasar juga pemahaman inti atau pesan dari sebuah teks khususnya cerpen yang akan dijadikan sebagai gambar ilustrasi.
3. Pada proses pembuatan ilustrasi, aspek paling penting adalah proses analisa. Baik analisa terhadap objek komunikasi, media dan bahan yang akan digunakan.
4. Ilustrasi foto juga bisa dapat diolah secara digital untuk mendapatkan maksud dari teks salah satunya dengan teknik kolase.
5. Pemilihan bahan dan media memerlukan ketelitian dan ketepatan pengaplikasian untuk menghindari kesalahan atau kerugian pada produksi.
- 6.

4.2. Saran

Dari proses yang telah dilakukan dan produk yang telah dibuat beberapa saran sebagai berikut

1. Dalam proses pengolahan kreativitas mahasiswa perancangan desain ilustrasi kreatif untuk cerpen *Metamorphosis Kura-kura* dapat dijadikan sebagai referensi untuk pembuatan ilustrasi-ilustrasi lainnya khususnya yang menggunakan teknik foto.
2. Sebagai bahan untuk pemahaman lebih mendalam mengenai ilustrasi. Baik itu tampilan ilustrasi dan hubungan antara teks dengan gambar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bin Ladjamuddin, Al-bahra. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Jakarta: Graha Ilmu.
- Kusrini, dkk. 2007. Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Said, Abdul Azis. 2006. Desain Dwimatra. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Salam, Sofyan dkk. 1993. Penelitian Dan Pengembangan Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa Di Perguruan Tinggi (Fase Pra Diseminasi). Ujung Pandang: IKIP.
- <https://thinktep.wordpress.com/2009/04/20/komponen-desain-gambarimageilustrasi/>.
- <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi/>.
- <https://nahulinguistik.wordpress.com/2009/07/19/mengenal-bacaan-kamus-ensiklopedi-buku-dan-jurnal/>.
- <https://cetakbukumurah.com/2015/04/03/ukuran-buku/>.