JURNAL TANRA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Volume 10 Nomor 1 Januari – April 2023
P-ISSN: 2407-6066 dan E-ISSN: 2715-4629
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 ternational License, https://ojs.unm.ac.id/tanra/

PERANCANGAN ILUSTRASI UNTUK CERITA DONGENG TOMENJARI LUYUNG

Irfan Arifin, Dina Izzati, Irfan Kadir,
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
irfan.arifin@unm.ac.id
izzatidina2@gmail.com
irfanridh@unm.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini merancang ilustrasi dari cerita dongeng Tomenjari Luyung yang mengkomunikasikan nilai moral kasih sayang bagi anak sekolah. Ada beberapa alasan mengapa mengangkat kisah Tomenjari Luyung menjadi ilustrasi. Pertama, kisah Tomenjari Luyung mengandung nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pengajaran bagi anak. Kedua, dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Ketiga, dapat membantu anak dalam belajar bahasa dan meningkatkan kemampuan membaca. Keempat, dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan anak pada budaya dan sejarah. Metode yang digunakan dalam perancangan ilustrasi cerita bergambar adalah *Research and Concept Development*, 1) Melakukan riset terkait tema, latar belakang, dan karakter dongeng yang akan digambar; 2) Membuat sketsa konsep dan; 3) Menentukan konsep visual yang akan digunakan. Hasil dari penelitian ini berupa buku cerita yang berisi ilustrasi cerita dongen Tomenjari Luyung yang menyajikan: 1) Konsep visual yang sesuai dengan tema cerita dongeng dan sesuai dengan selera anak-anak; 2) Ilustrasi yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak; 3) Buku dengan penggunaan warna yang tepat untuk meningkatkan efek visual dan menarik perhatian anak-anak 4) Desain layout yang baik, membuat buku cerita dongeng menjadi lebih mudah dibaca dan menyenangkan sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak-anak.

Kata Kunci: Ilustrasi; Cerita Bergambar; Dongeng; Tomenjari Luyung.

ABSTRACT

The purpose of this research is to design an illustration from the Tomenjari Luyung fairy tale that communicates the moral value of love for school children. There are several reasons why the story of Tomenjari Luyung is used as an illustration. First, the story of Tomenjari Luyung contains moral values that can be used as teaching for children. Second, it can increase children's imagination and creativity. Third, it can help children learn languages and improve reading skills. Fourth, it can be used as a medium to introduce children to culture and history. The method used in designing a picture story illustration is Research and Concept Development, 1) Conducting research related to the theme, background, and fairy tale characters to be drawn; 2) Make concept sketches and; 3) Determine the visual concept to be used. The results of this study are in the form of story books containing illustrations of the Tomenjari Luyung fairy tales which present: 1) Visual concepts that are in accordance with the theme of fairy tales and according to children's tastes; 2) Illustrations are attractive, fun and easy for children to understand; 3) Books using the right colors to enhance visual effects and attract children's attention 4) Good layout design makes fairy tale books easier to read and fun so they can be used in children's learning processes.

Keywords: Illustration; Comic; fairy tales; Tomenjari Luyung.

PENDAHULUAN

Ilustrasi sudah ada sejak jaman dahulu. Ilustrasi dapat ditemukan dalam berbagai

bentuk, seperti gambar yang ditemukan di gua-gua prasejarah, relief di candi dan kuil, hingga manuskrip kuno. Ilustrasi juga digunakan dalam berbagai medium, seperti lukisan di dinding, batik, hingga ilustrasi dalam buku. Ilustrasi juga telah digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, menceritakan cerita, atau menyampaikan informasi selama berabad-abad. Kehadiran ilustrasi dalam berbagai bentuk dan medium menunjukkan betapa pentingnya ilustrasi dalam menyampaikan pesan dan menyajikan informasi dalam sejarah (Salam, 2017).

Sebuah cerita dari masa lampau dapat diketahui melalui ilustrasi. Ilustrasi dapat menjadi sumber informasi penting tentang kebudayaan, sosial, dan sejarah suatu periode. Ilustrasi dalam manuskrip kuno, misalnya, dapat memberikan wawasan tentang gaya hidup, keyakinan, dan tradisi suku atau masyarakat pada masa itu. Ilustrasi dalam arkeologi juga dapat memberikan informasi tentang teknologi, arsitektur, dan perkembangan sosial suatu periode. Oleh karena itu, ilustrasi dapat digunakan sebagai sumber informasi penting dalam mengetahui cerita masa lampau (Witabora, 2012)

Fakta dapat dilihat pada berbagai contoh ilustrasi dari masa lampau yang telah ditemukan dan dianalisis oleh ahli sejarah, arkeolog, dan ilmuwan lain. Contohnya, ilustrasi dalam manuskrip kuno seperti Papyrus of Ani dari Mesir kuno atau Book of Kells dari Irlandia memberikan wawasan tentang kepercayaan, tradisi, dan gaya hidup masyarakat pada masa itu (Maharsi, n.d.). Ilustrasi dalam candi seperti Borobudur di Indonesia atau Angkor Wat di Kamboja memberikan informasi tentang arsitektur, teknologi, dan perkembangan sosial pada masa itu (*Ekspres*, 1973). Oleh karena itu, ilustrasi dapat digunakan sebagai sumber informasi penting dalam mengetahui cerita masa lampau, dan fakta dapat dilihat pada berbagai contoh ilustrasi yang telah ditemukan dan dianalisis.

Begitu juga dengan cerita dongeng, dapat ditemukan dari ilustrasi yang ditemukan dari berbagai sumber seperti manuskrip kuno, lukisan dinding, hingga buku cerita dongeng modern. Ilustrasi dalam cerita dongeng dapat memberikan gambaran visual dari tokoh, latar, dan peristiwa dalam cerita, yang dapat membantu dalam menyampaikan pesan dan menyajikan cerita. Ilustrasi dalam cerita dongeng juga dapat memberikan informasi tentang gaya hidup, keyakinan, dan tradisi suku atau masyarakat pada masa itu. Beberapa ilustrasi dalam cerita dongeng juga dapat memberikan informasi tentang perkembangan sosial dan teknologi pada masa itu. Oleh karena itu, ilustrasi dapat digunakan sebagai sumber informasi penting dalam mengetahui cerita dongeng.

Menurut para ahli, ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar atau gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau menyajikan informasi. Ilustrasi dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti buku, majalah, iklan, arsitektur, ilustrasi medis, ilustrasi ilmu pengetahuan, dan lain-lain. Ilustrasi dapat dibuat dengan berbagai teknik, seperti lukis, komik, kartun, grafik komputer, dan lain-lain ("Definition of ILLUSTRATION," n.d.). Ilustrasi juga dapat digunakan untuk tujuan edukasi. Ilustrasi dapat digunakan untuk membantu dalam pemahaman konsep yang sulit, meningkatkan daya ingat, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi, terutama pada anak-anak. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik sebuah buku, majalah atau website (Levin and Mayer, 2012).

Ilustrasi juga dapat digunakan sebagai media dalam seni rupa, dimana ilustrasi dapat dibuat dengan menggunakan teknik yang sama dengan seni rupa lainnya seperti lukis, patung, dan lain-lain. Ilustrasi dapat digunakan untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, atau persepsi pencipta ilustrasi. Ilustrasi juga dapat digunakan sebagai media dalam seni rupa untuk menyampaikan pesan atau menyajikan informasi (Salam, 2017)

Berdasarkan teori-teori yang disebutkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang. Ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau menyajikan informasi, baik dalam bidang

edukasi, seni, atau media lainnya. Ilustrasi dapat digunakan untuk membantu dalam pemahaman konsep yang sulit, meningkatkan daya ingat, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi, terutama pada anak-anak. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik sebuah buku, majalah atau website. Ilustrasi juga dapat digunakan sebagai media dalam seni rupa untuk menyampaikan pesan atau menyajikan informasi.

Dalam perancangan ilustrasi cerita dongeng, metodologi yang dapat digunakan adalah riset dan pengembangan konsep. Metodologi ini melibatkan proses riset terhadap cerita dongeng yang akan digambar, pengembangan konsep ilustrasi yang sesuai dengan cerita dongeng tersebut, dan penerapan konsep ilustrasi tersebut dalam pembuatan ilustrasi. Melalui metodologi ini, diharapkan dapat dihasilkan ilustrasi yang sesuai dengan cerita dongeng dan dapat membantu dalam menyampaikan pesan dan menyajikan cerita.

Di Indonesia terdapat banyak sekali cerita dongeng yang merupakan warisan budaya dan tradisi yang diturunkan dari generasi ke generasi. Cerita dongeng ini biasanya mengandung nilai-nilai moral, serta menyajikan kearifan lokal yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat setempat. Cerita dongeng di Indonesia juga sangat beragam, baik dari segi tema maupun dari segi daerah asal. Masih banyak cerita dongeng yang belum dikenal luas di Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita dongeng yang khas dan berbeda-beda, yang mencerminkan kebudayaan dan tradisi masyarakat setempat. Beberapa cerita dongeng yang belum dikenal luas di Indonesia bisa dijumpai di daerah-daerah tertentu seperti Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua, dan lain-lain. Banyak cerita dongeng ini yang belum di dokumentasikan dengan baik sehingga masih jarang dikenal oleh masyarakat luas. Namun, beberapa cerita dongeng tersebut masih diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi di daerah tersebut.

"Tomenjari Luyung" merupakan salah satu cerita dongeng yang dinilai menarik untuk diangkat. Kisah ini dinilai cukup populer di kalangan masyarakat Mandar Sulawesi Barat yang ditunjukkan dengan adanya perubahan-perubahan konsep penyampaian cerita. Awalnya kisah ini hanya dikisahkan secara lisan dari orang tua pada anaknya. Selanjutnya berubah menjadi bentuk lisan dengan melodi/lagu yang digarap dalam bentuk video musik oleh Midama Record pada tahun 2007 (*Lagu Mandar Lama | Tomenjari luyung*, 2020). Kemudian diubah lagi oleh Bustan Basir Maras dalam bentuk naskah dongeng dan diterbitkan dalam bentuk buku kumpulan dongeng yang diterbitkan oleh Goeboek Indonesia pada november 2010. Beberapa pemuda-pemudi setempat juga mengadaptasi cerita ini kedalam bentuk naskah drama yang dilakonkan dan divideokan berjudul "Film Pendek – To Menjari Luyung" pada tahun 2015 (*Film Pendek - ToMenjari Luyung*, 2015)

Menurut wawancara peneliti dengan Bustan Basir Maras, Tomenjari Luyung merupakan dongeng lokal Mandar yang umumnya diceritakan secara lisan pada anak-anak di Sulawesi Barat. Secara singkat disimpulkan dari bukunya juga memiliki pesan moral yakni sikap pantang menyerah, sikap buruk gampang marah, sikap pandai menyesuaikan diri dan bersikap dalam berbagai situasi, sifat mau mendengar nasehat sekalipun dari tikus, dan contoh konsep setiap perbuatan pasti menerima balasan setimpal dari tuhan. Nilai-nilai ini dinilai memiliki korelasi dengan prioritas dalam pengembangan pendidikan karakter oleh kemendikbud.

Ada beberapa alasan mengapa mengangkat cerita dongeng menjadi buku cerita bagi anak sekolah. Pertama, dongeng mengandung nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pengajaran bagi anak. Kedua, dongeng dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Ketiga, dongeng dapat membantu anak dalam belajar bahasa dan meningkatkan kemampuan membaca. Keempat, dongeng dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan anak pada budaya dan sejarah.

Melalui alasan yang diungkap diatas, perancangan ilustrasi cerita dongeng "Tomenjari Luyung" adalah untuk

mengenalkan cerita tersebut kepada masyarakat luas. Dengan perancangan ilustrasi yang baik, cerita dongeng tersebut dikemas dalam bentuk buku cerita yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Ilustrasi dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan atau nilai-nilai dalam cerita dongeng tersebut dengan lebih efektif. Selain itu, perancangan ilustrasi dapat membuat cerita dongeng tersebut lebih hidup dan dapat diingat dengan baik oleh pembaca. Oleh karena itu, perancangan ilustrasi menjadi penting dalam proses pembuatan buku cerita dongeng.

Terkait dengan perancangan ini, visual atau gambar sebagai salah satu unsur, merupakan salah satu bagian penting yang memiliki peran dalam menyampaikan informasi. Pada awalnya ketiga teknik fotografi dan percetakan digital belum berkembang di Indonesia yang banyak digunakan adalah gambar/ilustrasi yang dibuat secara manual. Perkembangan gambar manual menjadi gambar digital semakin rumit dan kompleks, namun demikian pemanfaatan visual senantiasa memperhatikan aspek fungsionalitas dari gambar sehingga penyampai pesan dan aspek estetika agar dapat menarik untuk dipandang dan dibaca (Irfan et al., 2019).

Fungsi ilustrasi menurut (Pratama, 2011) ialah untuk menyajikan penggambaran secara grafis dari suatu subyek. Sedangkan menurut (Salam, 2017) menguraikan fungsi ilustrasi kedalam sepuluh kategori yang mana fungsi ilustrasi yang relevan dalam kajian ini yakni “fungsi menceritakan secara jelas, yang tampak pada seni ilustrasi cergam atau komik yang menceritakan suatu peristiwa, dongeng atau roman berupa rangkaian gambar dengan teks sebagai penjelasnya. Seni ilustrasi yang mendampingi naskah ceritera dapat pula dipandang mengemban fungsi menceritrakan melalui gambar atau citraan” keduanya merujuk pada fungsi ilustrasi sebagai penjelas teks.

Adapun lebih lanjut (Salam, 2017) menjelaskan bahwa cergam atau komik sebagai sebuah karya yang bersifat naratif hendaknya mengikuti tata aturan bercerita yang lazim ditemukan pada karya sastra yang mana memiliki elemen seperti tema, latar, plot, (jalan cerita), karakteristik, sudut padang dan lainnya sebagai hal-hal yang perlu diperhatikan. Sedangkan sebagai karya yang berwujud karya cergam atau komik memiliki struktur standar buku seperti: sampul, kualitas kertas, kegrafikaan, dan lainnya. Beliau juga mengemukakan bahwa karya cergam hendaknya mengkomunikasikan ide secara jelas dan menarik, serta tampil dalam wujud artistik.

METODE PERANCANGAN

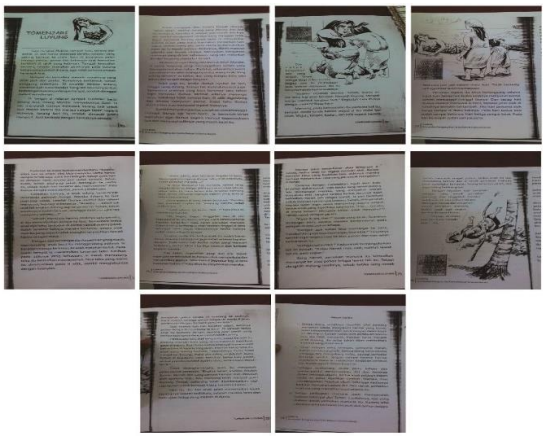
Metodologi yang digunakan dalam perancangan ilustrasi cerita dongeng ini adalah Research and Concept Development (Lupton, 2014). Metode dalam perancangan ilustrasi cerita dongeng difokuskan pada riset dan pengembangan konsep. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi dan referensi yang diperlukan untuk membuat ilustrasi yang sesuai dengan tema, latar belakang, dan karakter dongeng yang akan digambar. Beberapa teknik yang digunakan dalam Research and Concept Development adalah: 1) Melakukan riset terkait dengan tema dongeng yang akan digambar, 2) Mencari referensi visual untuk menentukan konsep visual yang akan digunakan, 3) Membuat sketsa konsep untuk mengevaluasi konsep visual yang telah ditentukan, 4) Menentukan karakter, latar belakang, dan detil yang akan digambar (Williams, 2008). Metode ini digunakan untuk memastikan bahwa ilustrasi yang dibuat sesuai dengan konsep visual yang telah ditentukan dan mengandung nilai-nilai yang sesuai dengan tema cerita dongeng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

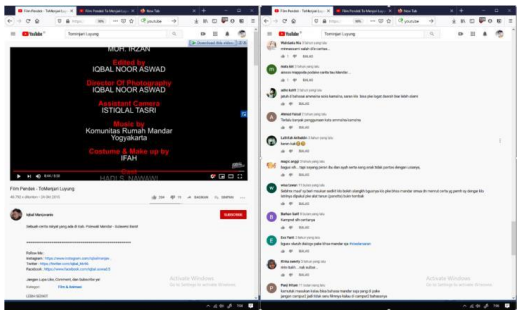
Identifikasi Dan Analisa Tema Cerita

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan riset terkait tema dongeng Tomenjari Luyung. Riset ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan seperti asal-usul cerita, konsep cerita, nilai-nilai yang digunakan dalam cerita, simbol-simbol yang digunakan dalam cerita, dan sebagainya. Dengan informasi yang didapat dari riset tersebut, peneliti menemukan konsep yang sesuai dengan cerita dongeng

yang akan digambar dan menciptakan ilustrasi yang sesuai dengan cerita tersebut. Bentuk riset yang dilakukan yakni antara lain; Riset literatur dan kepustakaan dengan mempelajari sumber melalui website dan buku karya Bustan Basir Maras yang membahas tentang cerita dongeng yang akan digambar. Riset wawancara dengan melakukan wawancara dengan narasumber langsung Bustan Basir Maras selaku penulis cerita tersebut.



Gambar 1. Cerita Tomenjari Luyung karya Bustan Basir Maras (Foto Dina Izzati; 2017)



Gambar 2. Kajian literatur naskah Tomenjari Luyung pada portal Online Youtube. (Dok. Dina Izzati, 2020)

Data yang dihasilkan berupa informasi tentang karakter, setting, plot, dan latar belakang cerita dongeng tersebut, serta referensi visual yang relevan. Penyampaian pesan moral yang dituliskan oleh Bustan Basir Maras dalam cerita Tomenjari Luyung didasarkan pada percontohan sikap yang terjadi pada masing-masing karakter yang mana mengangkant empat poin inti penokohan karakter; 1) pantang menyerah, 2) hendaknya menerima saran, 3) hendaknya bersabar dan mengontrol emosi, 4) serta tidak lupa untuk berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berikut analisis cerita yang ditemukan berdasarkan hasil peneltian awal:

Cerita Tomenjari luyung secara sederhana berkisah tentang seorang anak yang ditinggal ayah dan ibunya karena kekerasan yang dilakukan sang ayah pada sang ibu. Anak tersebut memiliki adik yang masih bayi yang masih membutuhkan ASI dari ibu sehingga membuat sang kakak bekerja keras mencari sang ibu, hingga suat ketika sang ibupun muncul namun dalam keadaan yang sangat berbeda. Kendati demikian sang ibu tetap memberikan ASI pada anak bungsunya walau terbatas waktu dikarenakan fisiknya yang berubah menjadi mahkluk laut. Setelah sang ibu telah benar-benar berubah menjadi mahluk bersisik, sang anak tinggal sebatang kara dan tidak punya pilihan selain hidup bergantung pada sang nenek yang licik dan suka memakan manusia. Sang nenek mengizinkan cucunya untuk tinggal dengan niat menunggu hati sang cucu semakin besar. Seiring waktu yang berjalan cepat, kedua anak yang tumbuh dewasa diperingati oleh tikus yang bisa berbicara sehingga mereka bisa kabur dengan ertolongan tokus dan kutu dari sang nenek. Sayangnya sang nenek tidak menyerah dan terus mencari cucunya, hingga kedua cucunya ditemukan di atas pohon kelapa. Sang nenek hendak memanjat mengikuti cucunya yang menggunakan tali, sayangnya tali tersebut dipotong oleh sang cucu untuk menyelamatkan diri, akhirnya sang nenek jatuh dan meninggal. Sang cucu yang selamat terjebak di atas pohon namun dengan bantuan alam, berhasil mendarat akibat pohon yang membengkok. Saat mendarat mereka disambut oleh putri cantik yang baik hati, yang ternyata adalah ibu mereka yang telah berubah kembali menjadi manusia.

Dari identifikasi data dan analisis yang telah dikemukakan. Alur, latar dan suasana cerita, konflik pada kisah ini datang silih berganti sebagai ujian pada karakter utama yang dilalaui karakter utama dengan semangat dan kepedulian. Dapat dipahami bahwa penulis memusatkan perhatian akan sikap pantang

menyerah dan terus berjuang yang disebabkan oleh kepedulian dan rasa kasih sayang. Sehingga penulis menganggap Kasih sayang menjadi poin utama dari pesan moral dikarenakan hal ini mendasari tokoh untuk terus berjuang.

Alur cerita secara secara sederhana dimuat dimulai dengan babak pengenalan tokoh, babak munculnya konflik, babak konflik memuncak, babak konflik mereda ditandai penyesalan tokoh antagonis, babak penyelesaian cerita dengan narasi yang dibangunberupa percakapan yakni kalimat aktif antara tokoh yang ada.

Konsep Visual

Selanjutnya, data tersebut digunakan untuk mengembangkan konsep ilustrasi yang sesuai dengan cerita dongeng tersebut, dengan mempertimbangkan faktor estetika dan komunikatif dengan mencari referensi visual untuk menentukan konsep visual yang akan digunakan. Pada tahap ini mencari inspirasi dari karya seniman, ilustrator, atau desainer lain yang relevan dengan konsep yang akan dikembangkan. Langkah ini dilakukan untuk memperoleh ide-ide baru dan menemukan solusi visual yang tepat untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, langkah ini juga dapat membantu dalam proses iterasi dan perbaikan konsep visual yang akan digunakan.

Berdasarkan langkah ini, setelah penelusuran inspirasi, konsep visual yang diterapkan yakni Kasih sayang sebagai motivasi berjuang. Adapun kesan visual yang diharapkan adalah perasaan damai dengan perhatian yang lembut. Penggambaran secara visual yakni pada warna utama Pink keunguan dan warna Biru yang berkesan dingin Juga warna hijau kebiruan dan hijau kekuningan, serta warna ungu yang kebiruan. Untuk visual gambarnya sendiri mengutip salah satu adegan yang menjukkan interaksi romantis kekeluargaan antar tokoh yang berpusat pada kegiatan seperti: memeluk, membelai, menggendong. Hal ini mencirikan kesan kasih dan sayang.

Pada konsep warna, digunakan warna yang saturasinya tidak mencapai 100 % dengan pertimbangan warna akan digunakan sebagai warna dominan atau dapat diaplikasikan pada latar belakang warna layout. Warna yang diambil didominasi warna dingin agar timbul kontras dengan elemen visual yang menerapkan konsep highlight sebagai strategi komunikasi tema Kasih Sayang.

Gambar 3. Bentuk Pakaian, dan Warna (Dikutip dari http://kampung-mandar.web.id/artikel/lipa-saqbe.html)

Gambar 4. Warna Dasar Hue Maximum (Sumber: Dina Izzati, 2020)

Pada cerita terdapat beberapa tokoh yang memiliki dialog percakapan juga memiliki peran penting yang kemudian diidentifikasi sebagai karkter dalam cerita. Berikut ini adalah pembagian peran karakter dalam cerita yang dirangkum dalam tokoh dan penokohan:

1. Nelayan (Antagonis Utama 1). Nelayan memiliki sifat pekerja keras, dan cukup bertanggung jawab, hanya saja memiliki kontrol yang rendah pada emosinya sehingga dia mudah emosi.
2. Istri / Ibu / Putri (Tokoh Protagonis Utama 1) Tokoh ini memiliki banyak sebutan karena memiliki bayak peran yakni sebagai istri yang juga merupakan seorang ibu serta seorang wanita cantik.
3. Anak Sulung (Protagonis utama 2) Tokoh ini merupakan tokoh sentral cerita dimana tokoh merupakan objek penyambung antar kejadian. Secara fisik tokoh mengalami dua fase yakni fase anak-anak berusia 10 tahun dan fase dewasa
4. Anak bungsu (Protagonis pendamping 1) Penokohan: Sosok rentan tak berdaya dikarenakan umur yang masih sangat muda

yakni bayi. Hanya bisa mengemukakan masalahnya dengan menangi

5. Nenek pakande (Antagonis utama 2) Penokohan: sosok ini adalah sosok orang tua atau nenek yang jahat berhati licik, yang senang memakan hati manusia.
6. Tikus (Protagonis Pendamping 2) Sosok ini adalah tokoh nyata yang sifatnya imajinatif karena mampu berbicara. Kendati tokoh adalah binatang pengerat, dia memiliki kelebihan dan empati pada mahluk lain.
7. Kutu (Protagonis Pendamping 3) Sosok ini merupakan tokoh minor yang dalam cerita tidak memiliki dialog bersama tokoh lain tetapi memiliki kemampuan menirukan suara dan kalimat. Ikut berperan penting dalam proses pelarian anak sulung dan anak bungsu.

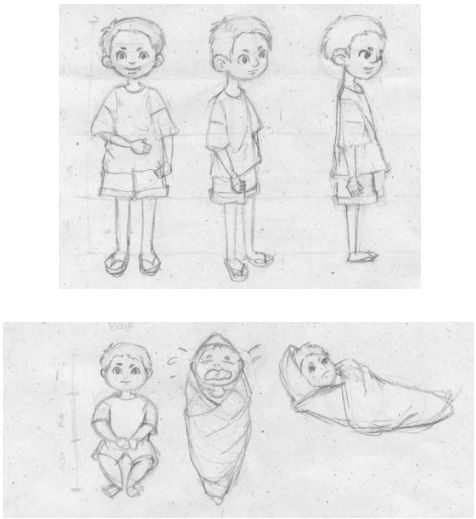
Pengembangan Konsep

Setelah konsep selesai dikembangkan, barulah dilakukan proses pembuatan sketsa ilustrasi yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Membuat sketsa konsep dari beberapa variasi konsep visual yang telah ditentukan sebelumnya. Langkah ini dilakukan untuk mengevaluasi konsep visual yang telah ditentukan dan memilih konsep visual yang paling sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Sketsa konsep berupa sketsa yang tidak terlalu detail. Langkah ini membantu dalam proses iterasi dan perbaikan konsep visual yang akan digunakan selanjutnya.

1. Karakter kakak digambarkan dengan dua fase yaitu ketika anak-anak dan menjelang dewasa. Karakter digambar dengan mata yang besar, rambut pendek, kaos lengan pendek, celana pendek, sandal, dan sarung yang diletakkan dibahu.

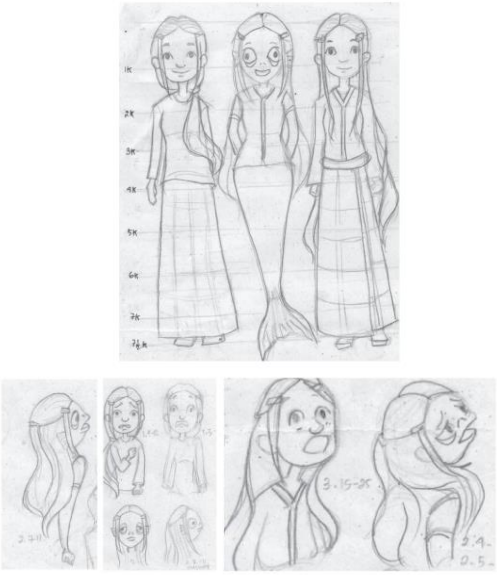
Gambar 5. Sketsa Tokoh Kakak

2. Sang adik digambarkan dalam dua fase yaitu fase ketika bayi dan balita. Sang adik yang masih bayi digambar dengan proporsi 3 kepala, wajah bulat, rambut pendek, dan dalam keadaan dibedong. Sedangkan sang adik di usia balita digambar dengan proporsi 4 kepala, wajah bulah, ramut pendek, baju kaos kebesaran dan celana kebesaran, serta mengenakan sandal.



Gambar 6. Sketsa Tokoh adik

3. Sang ibu digambar dengan tiga sosok visual yaitu sebelum menjadi duyung, saat menjadi duyung, dan setelah kembali menjadi manusia

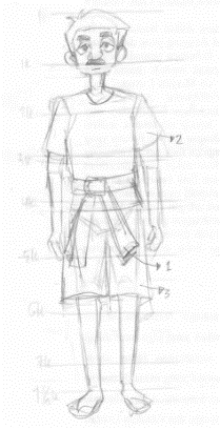


Gambar 7. Sketsa Tokoh Ibu

4. Sang nenek digambarkan dengan proporsi 7,5 kepala ketika berdiri tegak dan 6 kepala ketika berdiri biasa dengan sikap tubuh bungkuk dan rambut konde. Terdapat keriput di dahi sang nenek, kantung mata yang terlihat menggantung, dan dua gigi yang terlihat janggal.

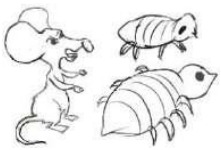
Gambar 8. Sketsa Tokoh Nenek Pakande

5. Sang lelaki digambarkan dengan wajah segi enam, alis dan kumis yang tebal, mata sayu dan berkantung, rambut pendek, dan proporsi 7,5 kepala. Si Nelayan selalu mengenakan kaos oblong, celana pendek selutut, dan sendal



Gambar 9. Sketsa Tokoh Nelayan

6. Karakter lainnya yakni kutu digambarkan dengan metode personifikasi tetapi tidak mengalami banyak perubahan pada struktur tubuh. Digambarkan berhidung bersar dengan style kartun. digambarkan dengan menggunakan metode penyederhanaan bentuk sehinggan menjadi lebih bulat dan bergaya kartun dan karakter tikus Karakter ini digambarkan dengan metode personifikasi tetapi tidak mengalami banyak perubahan pada struktur tubuh. Digambarkan berhidung bersar dengan style kartun.



Gambar 10. Sketsa Karakter Tikus dan Kutu

Selanjutnya eksplorasi ide dilakukan dari awal yakni dari proses pemetaan adegan ke dalam storyboard dengan penggambaran sederhana beserta kunci visual yang hendak diterapkan. Hal ini didasari pertimbangan dari konteks cerita yakni (alur dan suasana) dan dari segi visual yakni adegan, alur membaca gambar dan warna. Berikut ini tampilan eksplorasi adegan:

Gambar 10. Storyboard Lembar Kedua

Proses Kreatif Perancangan Ilustrasi

langkah selanjutnya adalah menentukan karakter, latar belakang, dan detil yang akan digambar yaitu menentukan karakter, latar belakang, dan detil yang akan digambar. Langkah ini dilakukan setelah konsep visual yang akan digunakan telah ditentukan melalui sketsa konsep. Pada langkah ini, telah ditentukan karakter apa yang akan digambar, latar belakang apa yang akan digunakan, serta detil-detil lain yang akan digambar seperti ekspresi, pakaian, aksesoris, dll. Langkah ini dilakukan dengan membuat sketsa konsep yang lebih detail atau menggambar konsep visual yang telah ditentukan dalam bentuk ilustrasi final.

Gambar 11. Proses ilustrasi dan salah satu halaman yang memuat gambar cerita.

Gambar 12. Ilustrasi beberapa halaman yang memuat cerita Tomenjari Luyung

Konsep visual, karakter, latar belakang, dan detil akan digambar telah ditentukan. Pada tahap ini, dilakukan desain dan layout dari ilustrasi cerita yang dibuat. Desain akan mencakup penggunaan warna, tekstur, dan elemen-elemen lain yang akan digunakan dalam ilustrasi. Layout mencakup penempatan karakter, latar belakang, dan detil-detil lain dalam ruang yang tersedia. Tahap ini dilakukan dengan menggunakan software desain seperti Adobe Illustrator dan Photoshop. Pada tahap ini juga dilakukan iterasi dan perbaikan jika diperlukan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan yang diinginkan.

Perancangan Final Ilustrasi

Setelah proses desain dan layout ilustrasi selesai, ilustrasi tersebut disusun menjadi buku. Pada tahap ini, ilustrasi akan digabungkan dengan teks dan elemen-elemen lain seperti judul, subtitle, kredensial penulis, dan lain-lain untuk membuat buku yang utuh.

Gambar 13. Desain Cover buku ilustrasi

Hasil Utama perancangan ini yakni adanya buku ilustrasi yang memiliki dimensi 19 x 23,5 cm dengan ketebalan tidak lebih dari 0,7 cm. Cetakan Fisik buku berupa buku yang halamannya penuh dengan ilustrasi berwarna yang mana tiap halamannya menggambarkan penggalan teks tomenjari luyung. Buku terdiri dari 1 halaman cover depan, 1 halaman keterangan penerbitan, 1 halaman identitas pemilik, 30 halaman isi, 1 halaman kuis, 1 halaman kososng, dan 1 halaman cover belakang. Total lembar buku setelah dijilidi yakni 16 lembar isi ditambah 2 lembar cover, yang jumlah lembar cetakan yakni 9 lembar.

Teknik jilid yang digunakan adalah teknik jilid dengan kelip pada bagian tengah yang menimbulkan efek buku dapat dibuka 180 derajat. Tanpa lengukungan di daerah tengah. Adapun finishing cetak cover yang digunakan adalah finishing cetak glossy.

Gambar 14. Hasil cetak buku ilustrasi

Pembahasan

Dari riset yang dilakukan dalam perancangan ilustrasi cerita dongeng yang menggunakan metode Research and Concept Development dilakukan dengan tahapan; berupa penentuan tema dan judul cerita dongeng Tomenjari. Penelitian terhadap cerita dongeng ini melakukan riset terhadap latar belakang cerita, tokoh-tokoh yang ada, serta alur cerita. Ditemukan asal-usul cerita dongeng, seperti cerita dongeng tersebut berasal cerita rakyat mandar, Sulawesi barat, kisah yang diinspirasikan dari cerita tradisional rakyat Mandar To Minjari Duyung.

Konsep cerita dongeng, melalui tema dalam cerita, latar belakang cerita, karakter-karakter yang ada dalam cerita, dan permasalahan yang diangkat dalam cerita tentang hubungan ibu dan anak, antara dua bersaudara yang saling menyayangi. Nilai-nilai tersebut yang digunakan dalam cerita dongeng, moral yang diinginkan untuk dikomunikasikan kepada pembaca adalah nilai kasih sayang. Nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita dongeng ini diwujudkan dalam ilustrasi.

Penelitian juga dilakukan dengan melalui penelusuran referensi visual dengan melakukan riset terhadap gaya ilustrasi yang sesuai dengan cerita dongeng yang digambar. Pembuatan sketsa konsep ilustrasi sebagai tahapan dalam mengevaluasi konsep visual dengan menetukan karakter, latar belakang, dan detil yang akan digambar. Selanjutnya dirancang sebagai final ilustrasi cerita. Tahap akhir perancangan dengan penyusunan ilustrasi menjadi buku.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian perancangan ilustrasi dongeng Tomenjari Luyung untuk cerita anak adalah bahwa metode Research and Concept Development dapat digunakan untuk menciptakan ilustrasi yang kreatif dan efektif dalam menyampaikan pesan dan nilai-nilai moral dalam cerita. Langkah-langkah yang dilakukan dalam metode ini meliputi penelitian dan pengumpulan referensi visual, pembuatan sketsa konsep, pengembangan karakter, latar belakang, dan detil, serta proses desain dan layout akhir. Dalam proses ini, nilai-nilai moral seperti nilai kasih sayang yang diterjemahkan dalam ilustrasi dengan menggambarkan kasih sayang sang ibu kepada anak begitu besar Tidak hanya itu, sang anak sulung juga begitu sayang pada adiknya hingga rela bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan sang adik, yang juga menunjukkan kasih sayang seorang kakak tertua. Kedua tokoh ini sama-sama menyebarkan kasih sayang yang ditunjukkan dalam bentuk pemenuhan kebutuhan sang adik yang masih bayi. Sehingga tema utama cerita ini adalah Kasih Sayang. Kesimpulan lainnya adalah pentingnya memberikan pesan yang positif dalam cerita anak seperti nilai kasih sayang, toleransi, dll. Hal ini membantu anak-anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam kehidupan nyata. Ilsutrasi kisah Tomenjari Luyung mengandung nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pengajaran bagi anak. Dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Dapat membantu anak dalam belajar bahasa dan meningkatkan kemampuan membaca. Dan dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan anak pada budaya dan sejarah.

Saran

Dalam proses perancangan ilustrasi dongeng untuk cerita anak adalah sebaiknya selalu melakukan riset dan pengumpulan referensi visual yang beragam dan berkualitas agar konsep visual yang digunakan dapat menarik perhatian dan menyampaikan pesan yang efektif. Selain itu, untuk menentukan karakter, latar belakang, dan detil yang akan digambar, penting untuk melakukan brainstorming dan berdiskusi dengan ahli untuk mendapatkan berbagai ide yang kreatif. Selama proses desain dan layout, sebaiknya

tetap fokus pada pesan yang ingin disampaikan dan memastikan bahwa ilustrasi terlihat menarik dan mudah dipahami oleh target audiens. Selain itu, penting juga untuk selalu mengevaluasi hasil akhir dan menerima masukan dari berbagai pihak, tim kerja atau klien untuk memperbaiki apa yang perlu diperbaiki.

DAFTAR PUSTAKA

Definition of ILLUSTRATION [WWW Document], n.d. URL https://www.merriam-webster.com/dictionary/illustration (accessed 5.18.21).

Ekspres, 1973. . PT Aksi Press.

Film Pendek - ToMenjari Luyung, 2015.

Irfan, I., Jalil, J., Satriadi, S., 2019. Kreativitas Visual Pada Desain Poster Iklan Komersial Karya Mahasiswa. J. Pakarena 4, 28–35.

Lagu Mandar Lama | Tomenjari luyung, 2020.

Levin, J.R., Mayer, R.E., 2012. Understanding illustrations in text, in: Learning from Textbooks. Routledge, pp. 105–124.

Lupton, E., 2014. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. Chronicle Books.

Maharsi, I., n.d. Ilustrasi. Dwi - Quantum.

Pratama, F.E.A., 2011. Perancangan buku cerita bergambar “Pilt Monster Yang Tak Menyeramkan.”

Salam, S., 2017. SENI ILUSTRASI: ESENSI-SANG ILUSLATOR-LINTASAN-PENILAIAN.

Williams, R., 2008. The Non-Designer’s Design Book: Non-Designers Design Bk_p3. Peachpit Press.

Witabora, J., 2012. Peran dan perkembangan ilustrasi. Humaniora 3, 659–667.