

**PEMBUATAN ILUSTRASI BUKU BERGAMBAR PADA
NASKAH “RAMADHAN BERSAMA ALI”**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**

Oleh

ARIF MAULANA

NIM:17310035



PROGRAM STUDI PENERBITAN

JURUSAN PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA, 2020

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Ilustrasi Buku Bergambar Pada Naskah
"Ramadhan Bersama Ali"
Penulis : Arif Maulana
NIM : 17310035
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada 13 Agustus 2020.

Disahkan oleh,
Nova Darmanto, M.Si

NIP. 196811031990021001

Anggota 1

Anggota 2

Refi Yuliana, S.Sos., M.Si
NIP. 198407072019032009

Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 195907061986031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penerbitan,

Koordinator Prodi Penerbitan,

Suratni, S.S., M.Hum.
NIP.198310242009122002

Dr. Erlan Saefuddin, M.Hum.
NIP. 197508072009121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Ilustrasi Picturebook Pada Naskah “Ramadhan Bersama Ali”
Penulis : Arif Maulana
NIM : 17310035
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan,
Ditandatangani di Jakarta, 2020.

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn
NIP. 195907061986031002

Bayu Dwi Nurwicaksono. M.Pd
NIP. 198612252014041002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Penerbitan

Koodinator Prodi Penerbitan

Suratni, S.S., M.Hum.
NIP. 198310242009122002

Erlan Saefuddin, M.Hum.
NIP. 197508072009121001

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Maulana
NIM : 17310035
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2019/2020

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: PEMBUATAN ILUSTRASI BUKU BERGAMBAR PADA NASKAH “RAMADHAN BERSAMA ALI” adalah **original dan belum pernah dibuat oleh pihak lain.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 2020

Yang menyatakan,

Materai 6000

Tanda tangan

Arif Maulana
NIM: 17310035

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arif Maulana
NIM : 17310035
Program Studi : Penerbitan
Jurusan : Penerbitan
Tahun Akademik : 2019/2020

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: PEMBUATAN ILUSTRASI *PICTUREBOOK* PADA NASKAH “RAMADHAN BERSAMA ALI” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 2020

Yang menyatakan,

Materai 6000
Tanda tangan

Arif Maulana
NIM: 17310035

ABSTRAK

“Ramadhan Bersama Ali” is a picturebook which the writer made as a student final project of Publishing Study Program. Related to the book making, in the final project report, the writer wants to describe creative writing process in that book making. The theories used are publishing, book anatomy, typography, color, illustration, illustration process. The writer uses a descriptive method to describe the sequence process of sketching, tracing, flat coloring, until giving texture. Based on the discussion, it can be concluded that all theories above covers the process of making illustrations that I do.

Keywords: *illustrating, Picture book, Publishing*

“Ramadhan Bersama Ali” merupakan buku bergambar yang penulis hasilkan sebagai karya tugas akhir pada Program Studi Penerbitan. Berkaitan dengan proses pembuatan buku tersebut, dalam laporan tugas akhir, penulis menjelaskan proses kreatif menulis naskah *picturebook* “Ramadhan Bersama Ali”. Tinjauan pustaka yang digunakan adalah penerbitan, anatomi buku, tipografi, warna, ilustrasi, dan pembuatan ilustrasi. Dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan metode deskriptif dengan menjabarkan langkah-langkah pembuatan karya, mulai dari sketsa, tracing, memberi warna dasar, hingga memberi tekstur. Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa teori tersebut mencakup pembuatan ilustrasi yang penulis lakukan.

Kata Kunci: *Ilustrasi, Buku bergambar, Penerbitan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma III Program Studi Penerbitan, Politeknik Negeri Media Kreatif. Judul Tugas Akhir ini adalah PEMBUATAN ILUSTRASI *PICTUREBOOK* PADA NASKAH “RAMADHAN BERSAMA ALI”.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan Tugas Akhir ini.

1. Dr. Purnomo M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora M.M., Wakil Direktur I Bidang Akademik.
3. Suratni, S.S., M.Hum., Ketua Jurusan Penerbitan.
4. Nova Darmanto, M.Si., Sekretaris Jurusan Penerbitan
5. Erlan Saefuddin, M.Hum. Koordinator Program Studi Penerbitan.
6. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn, Dosen Pembimbing 1
7. Bayu Dwi Nurwicaksono, M.Pd, Dosen Pembimbing 2
8. Para Dosen dan Staf Jurusan Penerbitan serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Bapak, Ibu, Kakak dan Adik yang telah mendukung sepenuhnya dalam menjalani masa-masa perkuliahan.
10. Kepada teman-teman angkatan 10 Program Studi Penerbitan yang telah berjuang bersama.
11. Kakak dan Adik Tingkat Program Studi Penerbitan yang telah menemani dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

12. Kedua orangtua penulis yang selalu mendoakan dan mendukung penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, Juli 2020

Arif Maulana

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan Tugas Akhir	ii
Lembar Persetujuan Sidang Tugas Akhir	iii
Surat Pernyataan Originalitas Tugas Akhir	iv
Surat Publikasi Karya Ilmiah	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup dan Batasan	3
1.3.1 Ruang Lingkup.....	3
1.3.2 Batasan	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan.....	3
1.6 Manfaat Penulisan.....	4
1.7 Sistematika Pelaporan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penerbitan.....	6
2.2 Ilustrasi.....	7

2.2.1 Proses Pembuatan Ilustrasi.....	8
2.2.2 Tekstur.....	9
2.2.3 Warna	10
2.3 <i>Picturebook</i>	11
2.4 Tipografi.....	13
2.5 Anatomi Buku	13
2.6 Teks	15
2.6.1 <i>Legibility</i>	16
2.6.2 <i>Readability</i>	17
2.6.3 Tipografi Untuk Anak	18
BAB III METODE PELAKSANAAN	
3.1 Objek Pengerjaan	20
3.1.1 Spesifikasi Karya	20
3.1.2 Tim dan Manajemen Kerja.....	21
3.2 Metode Pengerjaan.....	22
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Membuat Sketsa (<i>Outline</i>)	24
4.2 Menggabungkan Sketsa (<i>Outline</i>).....	27
4.3 Mengembangkan Hasil Gambar yang Sudah dibuat.....	28
4.4 Warna	33
4.5 Tipografi.....	34
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	36
5.2 Saran.....	37
Daftar Pustaka	
Lampiran-lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Ilustrasi Dalam <i>Picturebook</i>	8
Gambar 2.2 Contoh Tekstur	10
Gambar 2.3 <i>Coler Wheel</i> / Roda Warna.....	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Picturebook</i>	12
Gambar 2.5 Font Coral Reef	18
Gambar 2.6 Font Fresh Lemonade.....	19
Gambar 3.1 Cover Buku “Ramadhan Bersama Ali”	20
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Sketsa Digital	25
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Sketsa Secara Digital	26
Gambar 4.3 Proses Penggabungan Sketsa Digital	27
Gambar 4.4 Hasil Pembuatan Sketsa Tas	28
Gambar 4.5 Pemberian Warna Pada Karakter Ali	29
Gambar 4.6 Pengaplikasian Tekstur Pada Ilustrasi Karakter.....	30
Gambar 4.7 Pengaplikasian Tekstur Pada Ilustrasi Dinding.....	31
Gambar 4.8 Pengaplikasian Tekstur Pada Ilustrasi Jendela.....	32
Gambar 4.9 Font Coral Reef Sebagai Font Judul	34
Gambar 4.10 Font Fresh Lemonade Sebagai Font Isi.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Produk.....	21
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia penerbitan, desain grafis dibutuhkan untuk menggambarkan tulisan secara visual. Desain dalam pembuatannya merupakan proses menghasilkan suatu pesan melalui bentuk visual yang kreatif dengan mengembangkan kata, gambar, pola, bentuk dan warna. Sedangkan desain grafis merupakan proses merancang pemikiran yang diwujudkan dalam suatu kesatuan elemen desain serta dapat menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar.

Dalam buku bacaan anak harus terdapat ilustrasi, karena hal itulah yang membedakan antara buku bacaan anak dan bacaan dewasa. Dengan adanya ilustrasi anak dapat lebih memahami maksud dan nilai yang terdapat dalam buku. Pembuatan ilustrasi adalah rancangan yang menjadi dasar pembuatan sebuah buku anak yang bisa menarik dan mewakili gagasan yang ingin disampaikan dalam isi buku. Pembuatan buku anak yang menarik akan memperhatikan setiap aspek grafis. Mulai dari kesan yang timbul, warna dominan, objek yang digunakan, jenis dan bentuk huruf, hingga ornamen lain sebagai pendukung maksud dan tujuan agar sebuah buku mampu memberikan gambaran isi buku yang menarik bagi calon pembaca.

Pendidikan anak adalah salah satu tugas orangtua, namun tidak sedikit diantaranya belum mengajarkan anaknya tentang kegiatan di Bulan Ramadhan,

maka dari itu anak dapat mendapatkan pelajaran itu salah satunya dari buku. Oleh karena itu penulis membuat buku anak “Ramadhan Bersama Ali” yang dihadirkan untuk mengedukasi anak-anak tentang Ramadhan dan kegiatan positif apa saja yang dapat mereka lakukan selama Ramadhan.

Terdapat beberapa nilai yang ada di dalam buku “Ramadhan Bersama Ali” yaitu tanggungjawab, toleransi, kejujuran, mandiri, dan disiplin. Dengan topik ini, diharapkan dapat menambah koleksi *picturebook* yang berbeda dengan buku-buku lainnya. Dengan penyajian konten dan desain yang menarik, buku ini diharapkan dapat menambah minat membaca anak. Selain itu buku ini dilengkapi ilustrasi menarik yang sesuai dengan isi tulisannya, sehingga para pembaca dapat lebih mengerti yang ingin disampaikan oleh penulis pada *picturebook* “Ramadhan Bersama Ali”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Sebuah ilustrasi harus sesuai dengan isi teksnya.
- b. Terkendala penentuan pewarnaan, gaya gambar, dan tata letak pada buku “Ramadhan Bersama Ali” yang sesuai dengan anak.
- c. Sulitnya proses kreatif pada desain buku “Ramadhan Bersama Ali”.
- d. Sasaran pembaca *picturebook* “Ramadhan Bersama Ali” adalah anak-anak dengan rentang usia 6-9 tahun.

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan

1.3.1 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan penulis menentukan ruang lingkup untuk pembuatan karya tugas akhir sebagai berikut.

a. Peran yang dikerjakan

Penulis memilih peran sebagai ilustrator dalam pengerjaan *picturebook* “Ramadhan Bersama Ali”.

b. Genre karya

Picturebook “Ramadhan Bersama Ali” bergenre fiksi, yang membahas kegiatan-kegiatan positif serta pelajaran di bulan Ramadhan.

c. Rentang waktu pengerjaan karya

Waktu efektif yang dibutuhkan dalam pembuatan karya tugas akhir secara keseluruhan yakni selama 6 bulan, dari bulan Februari sampai Juli 2020.

d. Sasaran pembaca

Sasaran pembaca naskah buku “Ramadhan Bersama Ali” dari usia 6-9 tahun.

1.3.2 Batasan

Berdasarkan identifikasi masalah penulis membatasi masalah yang dibahas pada tugas akhir, yaitu sulitnya pembuatan ilustrasi pada buku bergambar (*picturebook*) bertemakan Ramadhan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang akan dibahas pada laporan tugas akhir penulis ialah bagaimana tahap pembuatan ilustrasi pada naskah *picturebook* “Ramadhan Bersama Ali”?

1.5 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ialah untuk melakukan proses tahapan pembuatan ilustrasi pada naskah *picturebook* “Ramadhan Bersama Ali”.

1.6 Manfaat Penulisan

- a. Bagi akademis dapat dijadikan sumber dalam mengembangkan pembahasan lebih lanjut dalam pembuatan ilustrasi pada buku anak.
- b. Bagi industri kreatif penerbitan dengan adanya buku anak “Ramadhan Bersama Ali” semakin banyak buku terbitan anak Indonesia anak.
- c. Bagi industry desain grafis dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan industri kreatif dan membuat buku ilustrasi anak lebih banyak lagi.

1.7 Sistematika Pelaporan

Penulisan Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bab yaitu Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Metode Pelaksanaan, Pembahasan, dan Penutup. Berikut adalah ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab I memaparkan beberapa aspek pembuka, yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, ruang lingkup, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan sistematika pelaporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II membahas tinjauan pustaka yang digunakan sebagai dasar pembahasan yang nantinya akan dibahas pada Bab III Tugas Akhir tentang proses kreatif pembuatan ilustrasi naskah *picturebook* “Ramadhan Bersama Ali” dan hal lainnya yang terkait.

BAB III METODE PELAKSANAAN

Bab III penulis membahas tentang metode penulisan yang digunakan untuk tugas akhir.

BAB IV PEMBAHASAN

Pembahasan yang dilakukan secara sistematis sesuai dengan pemahaman penulis yang didukung oleh tinjauan pustaka yang terdapat pada Bab II.

BAB V PENUTUP

Bab V penulis menguraikan simpulan dari pembahasan secara ringkas, jelas, padat, dan sistematis. Selain simpulan, penulis juga memberikan saran secara objektif mengenai hal apa yang harus dilakukan berdasarkan hasil pembahasan tugas akhir ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dapat memberi penjelasan atas suatu maksud dari visual tersebut. Ilustrasi tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong. Bentuk ilustrasi juga bermacam-macam, seperti sketsa, grafis, lukis, hingga karya foto (Wibowo, 2013:140).

Nurgiyantoro (2017: 91) juga mengatakan bahwa ilustrasi pada buku anak harus menarik perhatian anak. Lazimnya, gambar-gambar itu jelas, berwarna-warni, komunikatif, dan ditampilkan secara variatif pada tiap halaman buku. Selain itu gambar-gambar itu umumnya menampilkan tokoh anak, lucu, dan secara jelas melukiskan sesuatu. Gambar-gambar ilustrasi pada buku anak yang lebih kecil umumnya lebih dominan daripada teks verbal, dengan komposisi warna yang lebih mencolok, lebih besar dan hampir memenuhi halaman-halaman buku. Hal itu sengaja dilakukan karena anak belum lancar membaca, dan aktivitas apresiasi masih lebih banyak ditujukan pada ilustrasinya.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anak lebih tertarik melihat gambar yang lucu dan menarik untuk membaca buku cerita anak.

2.1.1 Pembuatan Ilustrasi

Sebuah ilustrasi tentunya memiliki metode dalam pembuatannya. Menurut Salisbury (2018:58) dalam bukunya *Illustrating Children's Book*, dalam pembuatan ilustrasi digital, ilustrator masih menggunakan metode yang paling umum yaitu proses menambahkan warna ke sketsa manual (*outline*) yang dipindai. Tahapan detailnya dimulai dari:

Membuat sketsa tahapan ini adalah tahapan ilustrator menggambar sketsa. Menggambar sketsa (*outline*) merupakan langkah awal dalam membuat ilustrasi. Langkah ini sangat berpengaruh untuk mengerjakan tahapan-tahapan selanjutnya. Karena sketsa digunakan sebagai acuan dalam menggambar. Dilihat dari layar setelah memindai, hasil dari pindaian gambar (*scanning*) tersebut dilihat di layar secara keseluruhan. Tahapan ini merupakan kegiatan *me-review* sketsa yang telah ilustrator buat. Hal ini berhubungan dengan langkah yang akan ilustrator kerjakan selanjutnya. Menambah warna dan tekstur setelah membuat sketsa, memindai sketsa, dan melihat sketsa secara keseluruhan, pada tahapan ini ilustrator akan mengembangkan sketsa tersebut. Sketsa tersebut dikembangkan dengan menambahkan warna atau tekstur.

2.1.2 Tekstur

S. Anggraini dan Nathalia (2014:34) mengatakan bahwa tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Penggunaan tekstur pada desain, akan menambah pengalaman dan menjadi nilai lebih daripada sekadar estetik.

Tekstur adalah nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Dalam seni rupa, tekstur dapat bersifat nyata dan dapat pula tidak nyata (tekstur semu). Fungsi tekstur pada desain dapat memberikan kesan melalui penglihatan, seperti misalnya pada suatu bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna yang gelap terlihat sebagai bayangan warna yang terang sehingga timbul kesan seolah-olah bidang tersebut tidak rata.

Berdasarkan pernyataan di atas tekstur dapat menambah kesan hidup pada suatu gambar yang dibuat dan dapat menambah daya tarik ataupun hal yang menarik dari sebuah gambar yang diciptakan.

2.1.3 Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara subyektif sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Dalam konteks dunia desain grafis, ada beberapa pengertian warna dari para ahli.

Warna merupakan unsur penting dalam desain karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (Wibowo, 2013: 148). Anggraini dan Nathalia (2014: 37) mengatakan, warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra sebuah perusahaan dan lainnya.

Berdasarkan pernyataan di atas warna adalah sumber penting dari sebuah gambar tanpa adanya warna gambar tidak memiliki ciri khas atau hal yang menarik dari sebuah gambar yang telah dibuat.

2.2 Buku Bergambar (*picturebook*)

Menurut Salisbury (2016:7) *picturebook* pada masa ini ditentukan oleh dikhususkannya penggunaan gambar secara berurutan, biasanya terdapat sejumlah kata-kata, untuk menyampaikan cerita. Berbeda dengan buku berilustrasi, di mana gambar berfungsi untuk menghias dan memperkuat, dalam *picturebook* teks visual seringkali bertanggungjawab dalam hal naratif. Dalam kebanyakan kasus, cerita yang disampaikan muncul melalui interaksi kata dan gambar, yang keduanya tidak masuk akal apabila dilihat secara independen satu dengan yang lain sehingga harus saling berkaitan. Jadi *picturebook* adalah sebuah buku bergambar yang antara teks dan visualnya saling berkaitan dalam menyampaikan cerita kepada pembaca.

Buku bergambar (*picturebook*) dapat menunjuk pada pengertian yang beragam. Dalam pengertian sempit dapat dilihat sebagai format buku bergambar, artinya buku-buku yang di dalamnya ada gambar-gambarnya, sedangkan dalam pengertian luas dapat mencakup berbagai jenis buku bergambar seperti buku cerita bergambar (*picture story books*), buku informasi (*informational books*), buku konsep (*concept books*), buku berhitung (*counting books*), dan lain-lain. Namun yang pasti *picturebook* adalah buku bacaan cerita anak yang di dalamnya terdapat gambar-gambarnya.

Berdasarkan pernyataan di atas dalam pembuatan sebuah *picturebook* gambar merupakan suatu elemen penting dalam hasil akhirnya karena gambar menjadi hal yang sangat penting dalam setiap cerita yang telah dibuat.

2.3 Tujuan Ilustrasi

Menurut Antonius Putra N dan Rahmatsyam Lakoro (2012:2), tujuan ilustrasi adalah untuk menghiasi dan menerangkan suatu cerita, puisi, maupun informasi lainnya dalam bentuk tulisan. Selengkapnya, adapun beberapa tujuan ilustrasi adalah sebagai berikut: Tujuan ilustrasi adalah untuk memperjelas informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Tujuan ilustrasi berikutnya yaitu untuk memberikan variasi bahan ajar sehingga menjadi lebih menarik, komunikatif, memotivasi, dan memudahkan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Ilustrasi juga bertujuan untuk membantu pembaca untuk mengingat konsep dan gagasan yang ingin disampaikan melalui gambar.

Fungsi Ilustrasi Secara Umum

a. Menarik Perhatian Pembaca

Gambar ilustrasi yang terdapat pada buku, majalah, koran, dan media lainnya membuat informasi di dalam media tersebut menjadi lebih menarik untuk dibaca.

b. Memudahkan Pembaca Memahami Isi Pesan

Seringkali pembaca lebih mudah memahami isi sebuah informasi bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi.

c. Dapat Menggambarkan Sesuatu

Gambar ilustrasi dapat membuat pembaca memahami suatu informasi tanpa harus membaca keseluruhan isi informasi tersebut.

d. Memudahkan dalam Mengungkap Kejadian

suatu peristiwa akan menjadi lebih mudah dipahami orang lain bila dijelaskan dengan ilustrasi tanpa harus diceritakan secara rinci.

e. Mengandung Nilai Estetika

Informasi dalam bentuk teks yang mungkin membosankan bisa menjadi lebih menarik bila dilengkapi dengan gambar ilustrasi karena mengandung nilai estetika.

2. Fungsi Ilustrasi Secara Khusus

a. Deskriptif dalam hal ini, gambar ilustrasi dapat memberikan penjelasan ringkas suatu tulisan sehingga lebih cepat dipahami pembacanya.

b. Ekspresif menyampaikan ide dan gagasan dalam bentuk gambar merupakan fungsi ekspresif dari ilustrasi.

c. Kualitatif penyampaian informasi penting dapat dilakukan dengan ilustrasi dalam bentuk grafik, tabel, simbol, dan lain-lain.

d. Analitis dalam suatu ilustrasi dapat digunakan untuk menjelaskan bagian-bagian suatu benda secara rinci.

2.3.1 Macam Jenis Ilustrasi

a. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi naturalis memiliki warna dan bentuk yang senada dengan bentuk asli yang ada di alam.

b. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar ilustrasi dekoratif banyak digunakan untuk mewarnai suatu bentuk dengan gaya tertentu.

c. Gambar Kartun

Gambar kartun banyak dijumpai pada buku atau majalah untuk anak – anak. Hal ini dikarenakan dengan adanya gambar dapat menarik perhatian anak – anak untuk betah berlama – lama membaca. Selain memberikan banyak edukasi, hal ini juga mereka.

d. Gambar Karikatur

Gambar karikatur pada umumnya banyak dijumpai di koran atau majalah. Bisa jadi gambar itu mengekspresikan sebuah kritik dan saran.

e. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran digunakan untuk menjelaskan suatu kejadian baik yang bersifat ilmiah maupun menggambarkan tentang suatu gambar.

f. Cerita Bergambar

Dalam cerita bergambar seperti pada komik, sebuah ilustrasi dapat digunakan untuk menyatakan suatu tempat dan mendeskripsikan sebuah cerita dengan sudut pandang yang membuat pembaca tertarik untuk mengikuti cerita tersebut.

2.4 Teks

Teks merupakan salah satu elemen desain yang terpenting. Selain elemen visual, elemen teks juga memberi segala informasi yang dibutuhkan target *audience*. Membicarakan teks artinya membicarakan tipografi. Rustan (2014: 10) menyatakan bahwa tipografi memiliki beberapa peran secara umum dan kaitannya didalam desain. Selain itu ada beberapa hal yang perlu diketahui yaitu, memilih jenis huruf dan ukurannya termasuk *legibility* dan *readability*.

Berdasarkan pernyataan di atas dalam pemilihan teks merupakan elemen yang sangat penting dalam elemen pembuatan desain karena teks memiliki fungsi untuk menyampaikan sebuah informasi.

2.4.1 *Legibility*

Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. Menurut Rustan (2010: 73) *Legibility* menyangkut desain/bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf/karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain. Berikut ini adalah beberapa hal yang mempengaruhi *legibility* pada suatu teks adalah

a. *Typeface* atau Jenis Huruf

Setiap huruf mempunyai bentuk huruf yang berbeda. Huruf *script* contohnya walaupun dari segi tampilan tampak indah, tetapi tidak *legible*/terbaca jika

digunakan sebagai *bodytext*. Huruf *Times* dikatakan sangat *legible*, karena bentuk serif yang ada, seperti menghantarkan dari satu baris ke baris berikutnya.

b. *Size*

Ukuran huruf juga mempengaruhi tingkat keterbacaan suatu tulisan. Ukuran huruf teks yang paling nyaman untuk dibaca adalah berkisar 8-11 pt untuk teks yang panjang seperti pada majalah atau buku. Huruf untuk kalangan anak-anak seperti kelas satu SD, antara 14-30 point. Mereka baru belajar membaca dan umumnya kalimat yang dipakai hanya 1 s.d 3 kata.

c. *Leading*

Leading atau spasi antarbaris, juga sangat memengaruhi keterbacaan suatu teks. *Leading* yang terlalu rapat akan menyulitkan mata membaca. Idealnya jika *leading* tidak terlalu dekat atau terlalu jauh, maka teks akan mudah terbaca.

d. *Length of line*

Panjang susunan teks yang ideal adalah antara 40 sampai dengan 70 karakter. Jika lebih dari 70 karakter akan sulit dibaca, dan perlu menggerakkan kepala untuk membacanya. Jika terlalu pendek, kesulitan membaca karena harus cepat berganti baris.

Berdasarkan pernyataan di atas dalam pemilihan huruf merupakan unsur yang sangat penting, penulis sebagai desainer harus menyesuaikan jenis huruf dan ukuran huruf sesuai target pembaca.

2.4.2 Readability

Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila *legibility* lebih membahas kejelasan karakter satu-per-satu, *Readability* tidak lagi menyangkut huruf/karakter satu-persatu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi. Menurut Rustan (2010: 73) *legibility* bisa menciptakan *readability*, karena biasanya kalau kita mudah membedakan masing-masing karakter, maka keseluruhan teks akan lebih mudah dibaca. Namun adakalanya suatu teks yang *legible* tidak *readable*. Contohnya bila masing-masing huruf/karakturnya jelas, mudah dikenali dan dibedakan, tapi disusun dalam komposisi vertikal, terbalik balik, pemenggalan yang tidak benar, terlalu berdesak-desakan, atau kondisi lain yang membuat keseluruhan teks sulit dibaca. Diantara yang memengaruhi *readability* suatu teks adalah jenis huruf, ukuran huruf, pengaturan spasi/kerning serta penggunaan warna.

2.5 Desain Grafis

Wibowo (2013:14) menjelaskan bahwa desain grafis berasal dari dua kata, yaitu “Desain” yang berarti merancang, dan “Grafis” yang berarti gambar. Perancangan gambar di sini, bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan (berkomunikasi). Jadi, desain grafis adalah merancang komunikasi dengan gambar. Sedangkan desain grafis dalam komunikasi adalah, metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan.

Menurut Surya (2014:5) dalam buku Desain Komunikasi Visual, desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual dan seni yang mampu menyampaikan informasi dan pesan yang efektif kepada penikmat ataupun konsumen. Dunia desain grafis adalah dunia seni dan ilmu yang begitu indah dan kaya karena terjadinya interaksi yang lekat antara simbol-simbol dan tulisan yang mampu membunyikan cerita harmonis dengan produk yang sedang diilustrasikan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan dalam menciptakan konsep visualisasi dan di dalamnya terdapat tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Dengan kata lain, Desain grafis adalah metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Selain itu desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan dalam menciptakan konsep visualisasi yang di dalamnya terdapat tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

2.5.1 Proses Perancangan Grafis

Perancangan grafis tidak hanya terdiri dari desain, tetapi juga *layout*. Menurut Hendratman (2015:21) secara umum perancangan grafis mulai dari konsep sampai produksi adalah sebagai berikut:

a. Mencari informasi kebutuhan

Sebelum mulai mendesain, mencari informasi adalah hal pertama yang harus dilakukan. Informasi yang diperoleh dapat digunakan oleh desainer

sebagai gambaran seperti apa desain yang ingin dibuat dengan memperhatikan target *audience*.

b. Membuat kerangka kerja

Dalam kerangka kerja biasanya berisi tahapan dan batasan waktu desain agar proses pengerjaan lebih terstruktur dan sesuai target. Dengan adanya kerangka kerja, para perancang grafis bisa mengembangkan semua kemampuannya dalam mendesain dan tetap berpacu pada target waktu yang sudah ditentukan.

c. Mencari ide kreatif

Mencari ide kreatif bisa dilakukan melalui kegiatan survei, *brainstorming*, membaca buku, dan membuat sketsa. Proses pencarian ide adalah salah satu tahapan yang harus dipikirkan secara matang. Dengan ide yang cemerlang maka dapat membuat desain memiliki nilai keestetikan yang tinggi. Selain itu, penyampaian informasi kepada pembaca menjadi lebih baik.

d. Olah data

Data yang sudah diperoleh harus diseleksi terlebih dahulu, apakah data tersebut perlu untuk diolah atau tidak. Dengan mengetahui tingkat kepentingan masing-masing data, penulis bisa mengetahui elemen mana yang harus ditonjolkan dalam desain.

e. Visualisasi

Tahap ini adalah tahapan penyusunan elemen-elemen yang sudah didapat. Pada tahapan ini, penulis bisa menerapkan ide yang sudah didapat pada tahap sebelumnya. Tahap visualisasi tidak terlepas dari proses *layout*. Pemilihan konsep yang tepat akan membuat hasil *layout* lebih maksimal. Oleh karena itu seorang *layouter* harus memahami elemen-elemen yang digunakan dalam desain.

f. Produksi

Produksi merupakan tahap akhir dari proses desain. Sebelum mencetak hasil desain, sebaiknya dilakukan baca *proof* terlebih dahulu untuk meminimalisir kesalahan yang dilakukan.

2.6 Penerbitan

Penerbit-penerbit buku di Indonesia, secara sejarah umumnya berkembang dari perusahaan percetakan, seperti penerbit Gramedia, Tempo, Republika, dan masih banyak lainnya. Dengan dasar sejarah tersebut, ada anggapan bahwa penerbitan dan percetakan adalah suatu instansi yang sama. Padahal penerbitan dan percetakan adalah dua hal yang berbeda. Informasi tersebut dapat berupa karya-karya seperti buku, majalah, koran, dan rekaman suara dalam bentuk cetak maupun elektronik. Fokusnya adalah menciptakan konten bagi konsumen. Sedangkan percetakan adalah proses untuk mereproduksi teks dan gambar, termasuk kegiatan pendukung yang terkait, seperti penjilidan buku, jasa pembuatan piringan, dan pencitraan data. Fokusnya adalah mereproduksi konten dalam bentuk media.

Menurut Darmanto (2007: 22), penerbitan merupakan kegiatan yang memerlukan proses panjang dan melibatkan banyak orang. Sebagai kegiatan proses, ilmu penerbitan tidak berdiri sendiri karena memerlukan beberapa keahlian intelektual yang terlibat dalam proses penerbitan. Penerbitan merupakan kegiatan intelektual dan profesional dalam menyiapkan, menyunting, dan menghasilkan berbagai jenis publikasi. Kemudian memperbanyak dan menyebar luaskan untuk kepentingan umum.

Berdasarkan kedua aspek tersebut diatas dapat dikatakan bahwa penerbitan bukan kegiatan yang hanya dapat dikerjakan sendiri karena penerbitan membutuhkan banyak orang didalam untuk menyatukan aspek-aspek didalam sebuah penerbitan.

2.7 Hubungan Antara Penerbitan dengan Desainer Buku

Dalam dunia penerbitan terdapat beberapa macam bagian seperti bagian editorial, perancang grafis, ilustrator dan pemasaran. Ketika sedang bekerja, antar bagian saling berkaitan satu dengan yang lainnya agar menghasilkan produk buku yang baik. Dalam pekerjaannya, penerbit hanya memberikan sinopsis atau catatan kepada desainer buku. Catatan tersebut berisi apa yang diinginkan oleh penerbit dari mulai bentuk sampul hingga tata letak. Setelah mendapatkan catatan yang diberikan oleh penerbit, desainer buku langsung memikirkan konsep yang akan dituangkan dalam pembuatan desain buku. Desainer buku harus memenuhi kebutuhan desain yang diinginkan penerbit.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Objek Pengerjaan

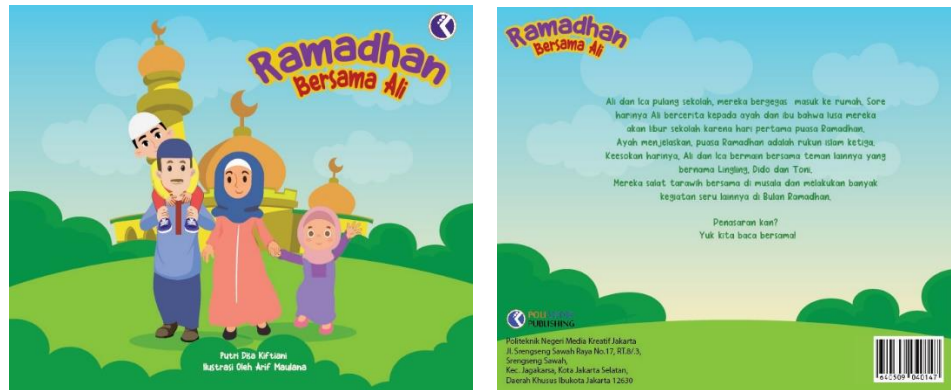
Penulis akan menjabarkan mengenai tugas spesifik penulis dalam tugas akhir ini, kemudian ada spesifikasi karya, organisasi tim dan manajemen kerja, serta metode pengerjaan.

3.1.1 Spesifikasi Karya

Spesifikasi Karya Buku “Ramadhan Bersama Ali”

Tabel 3.1
Spesifikasi Produk

Jenis Karya	Buku Anak
Judul Buku	“Ramadhan Bersama Ali”
Genre	Fiksi
Target pembaca	6-9 tahun
Halaman	35 halaman
Ukuran Buku	20 x 24 cm
Kertas <i>Cover</i>	<i>Soft cover (art carton)</i>
Kertas Isi	<i>Art paper</i>



Gambar 3.1
Cover Buku “Ramadhan Bersama Ali”

Sinopsis

Ali dan Ica pulang sekolah, mereka bergegas masuk ke rumah. Sore harinya Ali bercerita kepada ayah dan ibu bahwa lusa mereka akan libur sekolah karena hari pertama puasa Ramadhan. Ayah menjelaskan, puasa Ramadhan adalah rukun islam yang ketiga.

Keesokan harinya, Ali dan Ica bermain bersama teman lainnya yang bernama Lingling, Dido, dan Toni. Mereka salat tarawih bersama di musala dan melakukan banyak kegiatan seru lainnya di Bulan Ramadhan. Penasaran kan? Yuk kita baca bersama.

3.1.2 Tim dan Manajemen Kerja

a. Pengarang

Dalam pembuatan karya tugas akhir yang berjudul “Ramadhan Bersama Ali” pengarang mencari ide tulisan dengan, mencari referensi terkait tulisan yang ingin dibuat, melakukan pengumpulan data untuk membuat naskah.

Setelah itu, pengarang membuat draft tulisan dan membuat tulisan secara utuh. Setelah menyelesaikan tulisan, naskah kemudian diberikan ke editor untuk diperiksa. Setelah naskah menjadi *dummy*, pengarang juga bertugas menjadi *proofreader* guna mengecek kembali naskah sebelum dicetak.

b. Editor

Editor menerima naskah dari pengarang dan melakukan tugasnya, yaitu menyunting naskah sesuai teknik penyuntingan mekanik dengan memerhatikan aspek konsistensi, meliputi pemakaian huruf kapital dan huruf miring, penulisan kata, dan juga pemakaian tanda baca.

c. Perancang grafis

Dalam pembuatan karya tugas akhir yang berjudul “Ramadhan Bersama Ali”, hal pertama yang dilakukan adalah mencari informasi sesuai dengan kebutuhan, membuat kerangka kerja, mencari ide kreatif, mengolah data yang diperoleh dari pengarang menggunakan *Adobe Illustrator*.

d. Ilustrator

Membuat sebuah visualisasi cerita yang dibentuk dalam sebuah gambar dalam bentuk ilustrasi yang telah dirancang oleh desainer grafis.

3.2 Metode Pengerjaan

Menurut Salisbury (2018:58) dalam bukunya *Illustrating Children's Book*, dalam pembuatan ilustrasi digital, ilustrator masih menggunakan metode yang paling umum yaitu proses menambahkan warna ke sketsa manual (*outline*) yang dipindai. Tahapan detailnya dimulai dari:

Menggambar sketsa (*outline*) merupakan langkah awal dalam membuat ilustrasi. Langkah ini sangat berpengaruh untuk mengerjakan tahapan-tahapan selanjutnya. Karena sketsa digunakan sebagai acuan dalam menggambar. Penulis sebagai ilustrator membaca naskah “Ramadhan Bersama Ali” yang diberikan oleh pengarang, kemudian mulai membuat sketsa pada tiap halaman berdasarkan naskah yang diberikan oleh penulis. Melihat di layar monitor setelah memindai, hasil dari pindaian gambar tersebut dilihat di layar secara keseluruhan. Tahapan ini merupakan kegiatan *me-review* sketsa yang telah ilustrator buat. Hal ini berhubungan dengan langkah yang akan ilustrator kerjakan selanjutnya yaitu mengolahnya di *Adobe Illustrator*. Menambah warna dan tekstur setelah membuat sketsa, memindai sketsa, dan melihat sketsa secara keseluruhan, berikutnya ilustrator akan mengembangkan sketsa tersebut. Sketsa tersebut dikembangkan dengan menambahkan warna atau tekstur menggunakan *Adobe Illustrator* hingga menjadi gambar final.

BAB IV

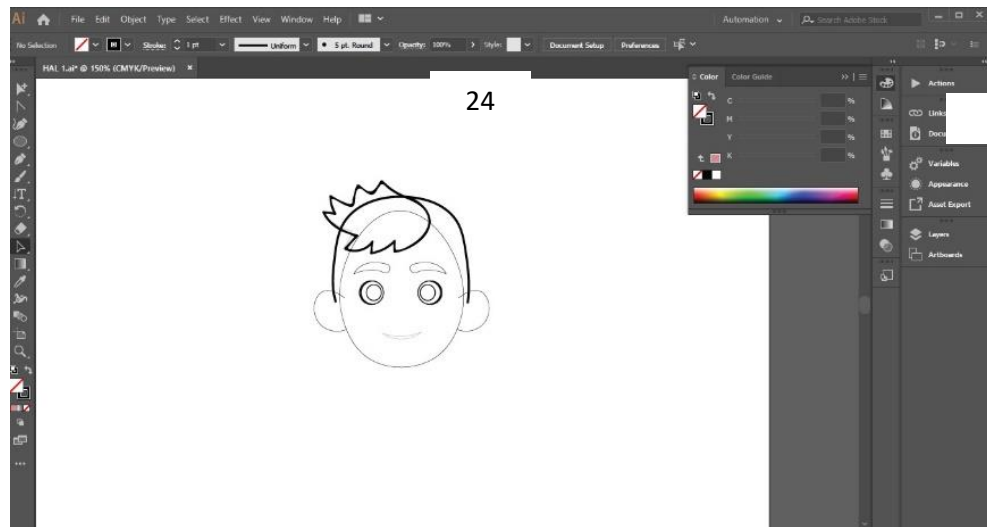
PEMBAHASAN

Dalam tugas akhir yang berjudul Proses Perancangan Ilustrasi *Picturebook* “Ramadhan Bersama Ali” ini memiliki empat identifikasi masalah yang dirumuskan menjadi satu rumusan masalah. Satu rumusan masalah yang dibahas adalah mengenai proses kreatif perancangan grafis naskah buku cerita bergambar “Ramadhan Bersama Ali”. Penulis membahas hal tersebut karena rumitnya proses kreatif merancang grafis pada naskah buku anak.

Pembuatan ilustrasi pada naskah buku anak “Ramadhan Bersama Ali” sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Salisbury (2018: 59). Berdasarkan teori tersebut, penulis menyimpulkan menjadi tiga langkah pembuatan ilustrasi. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

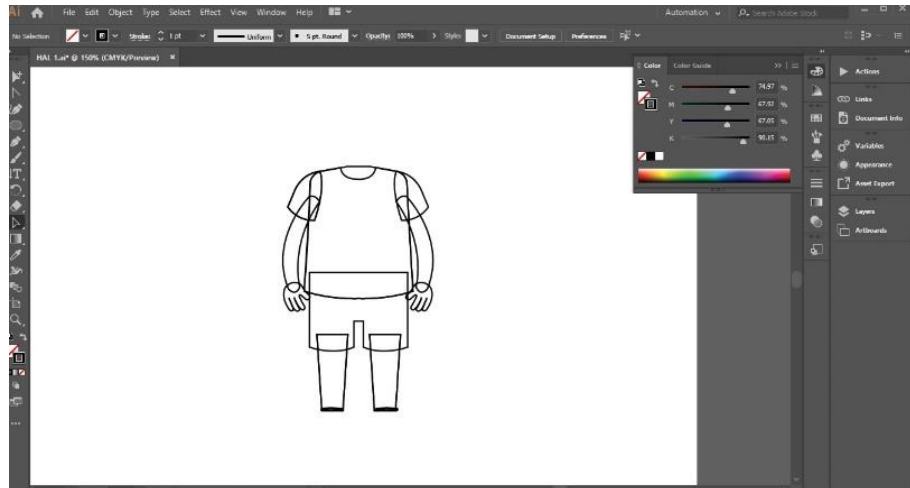
4.1 Membuat Sketsa (*outline*)

Pada tahap ini, pertama yang penulis lakukan adalah membaca naskah “Ramadhan Bersama Ali” yang diberikan oleh pengarang untuk mendapat bayangan ide ilustrasi pada tiap halaman *picturebook* supaya antara teks dan visual saling berkaitan. Alat yang penulis gunakan ketika proses ini adalah *mouse* dan *pen tablet* serta *software Adobe Illustrator* untuk membuat langsung sketsa karakter dengan teknik digital. Penulis mencari ide melalui buku-buku dari produk sejenis sebagai inspirasi.



Gambar 4.1
Proses Pembuatan Sketsa Digital

Pada proses membuat karakter, penulis membuat sketsa dasar wajah terlebih dahulu. Hal ini penulis lakukan diawal agar penulis mendapat gambaran identifikasi setiap karakter. Setelah menemukan komposisi mata, hidung, mulut, telinga, bentuk kepala, dan juga rambut yang sesuai. Kemudian penulis membuat kerangka dari karakter yang terdiri bentuk dasar kepala, telinga, badan, tangan, dan kaki. Kerangka karakter berfungsi sebagai acuan penulis dalam membuat pergerakan tiap karakter.

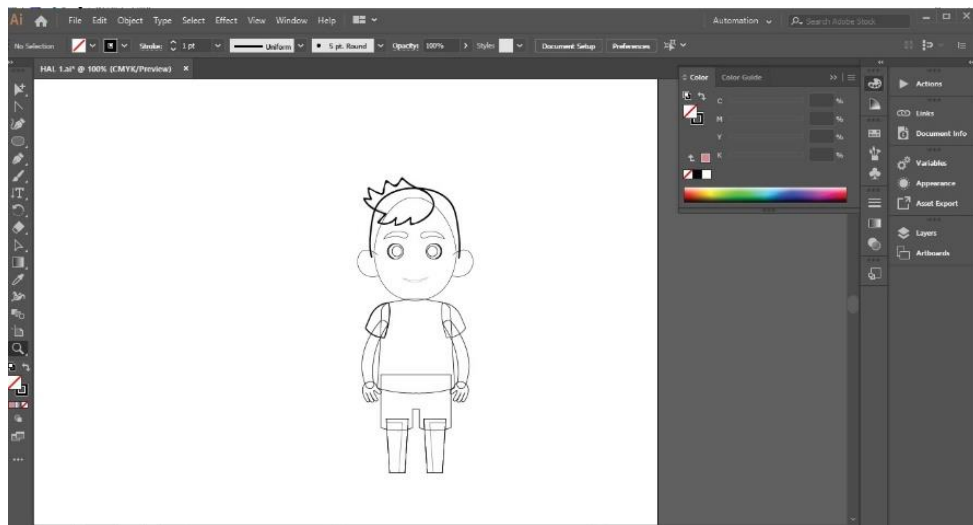


Gambar 4.2
Proses Pembuatan Sketsa Secara Digital

Ketika selesai membuat kerangka karakter, penulis memasukkan bentuk kepala sebagai identifikasi karakter. Selain kepala, penulis juga menambahkan baju dan celana dengan motif tertentu sebagai pembeda tiap karakter. Jadi langkah penulis ketika membuat sketsa karakter adalah membuat kepala karakter sebagai identifikasi setiap karakter, kemudian membuat kerangka pergerakan karakter sesuai naskah, terakhir memasukkan kepala dan pakaian sesuai karakter masing-masing ke dalam kerangka karakter yang sudah dibuat. Pada proses sketsa adegan penulis berusaha mencari sudut pandang yang menarik dan tidak seperti melihat gambar dua dimensi biasa seperti di televisi. Pertama, yang penulis lakukan adalah membaca naskah untuk mengetahui adegan seperti apa yang akan ditampilkan pada halaman yang akan penulis buat ilustrasinya. Setelah memahami naskah yang dibaca, kemudian penulis mencari referensi gambar di internet untuk mendapatkan ide mengenai pengambilan sudut pandang yang menarik

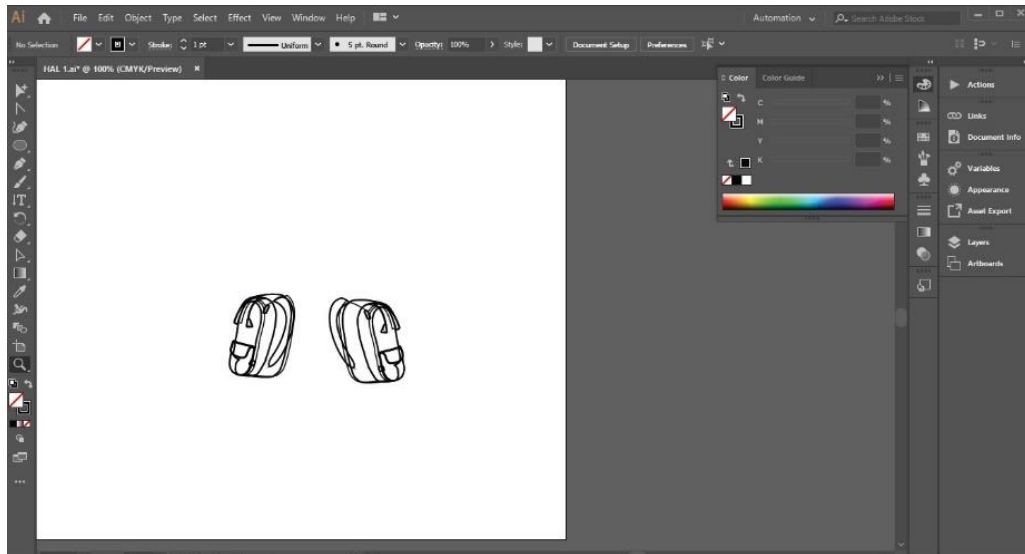
4.2 Menggabungkan sketsa (*outline*)

Pada tahapan ini, hasil gambar yang telah dibuat secara digital memikirkan bagaimana komposisi yang pas untuk menggabungkan sketsa gambar yang telah selesai antara satu dan lainnya sehingga tercipta sebuah karakter yang sesuai dengan apa yang diinginkan setelah melihat beberapa referensi dari internet.



Gambar 4.3
Proses penggabungan Sketsa Secara Digital

Setelah penggabungan sketsa karakter selesai, penulis juga menggabungkan unsur pendukung pada gambar yang dibuat untuk menunjang gambar yang telah dibuat agar terlihat lebih hidup dan terlihat lebih menarik untuk dibaca.



Gambar 4.4
Hasil Pembuatan Sketsa Tas

Gambar di atas adalah hasil dari pembuatan sketsa tas yang penulis buat. Penulis membuat sketsa barang-barang yang nantinya digabungkan dengan tokoh yang ada di dalam cerita.

4.3 Mengembangkan Hasil Gambar yang Sudah Dibuat

Pada tahapan ini hasil dari tahapan sebelumnya akan penulis kembangkan dengan menambahkan elemen-elemen warna dan tekstur agar gambar digital menjadi hidup. Warna yang penulis gunakan khususnya karakter adalah warna yang mencerminkan karakter ramah, contohnya karakter Ali yang memiliki wajah yang lugu dan soleh berkulit agak putih sedangkan untuk karakter yang lain menyesuaikan dengan sifat/watak dari karakter itu sendiri.



Gambar 4.5
Pemberian Warna pada Karakter Ali

Pertama, yang penulis lakukan adalah memberikan warna dasar pada *outline* yang sudah dibuat sebelumnya. Pemberian warna yang digunakan oleh penulis bersifat realistis sesuai dengan objek aslinya namun dibuat lebih cerah agar lebih menarik perhatian anak-anak.

Penulis memberikan tekstur dan pewarnaan berdasarkan karakter yang telah dibuat. Pemberian gradasi yang tidak terlalu mencolok pada tiap karakternya tetapi tetap menyesuaikan oleh arah datangnya cahaya agar kesan natural datangnya cahaya serta kesan natural dapat dirasakan oleh pembaca. Untuk karakter Ali, penulis memberikan warna kulit warna putih kecoklatan karena Ali memiliki karakter yang baik dan juga soleh. Untuk pemberian gradasi penulis juga menyesuaikan dengan arah datangnya cahaya pada setiap adegan.



Gambar 4.6
Pengaplikasian Tekstur pada Ilustrasi Karakter

Pengaplikasian tekstur pada adegan penulis lakukan sesuai dengan kondisi yang ditampilkan. Penulis membuat tekstur pada dinding rumah dan juga sofa sesuai tekstur yang terbuat dari kulit dan kayu. Penulis memberikan warna hijau tua dan juga garis sebagai penanda tekstur cahaya yang masuk pada dinding. Pemberian antara warna dan tekstur penulis bedakan, seperti warna dasar yang berwarna lebih cerah daripada tekstur yang lebih gelap. Karena fungsi tekstur selain sebagai penambah estetika juga sebagai bayangan pada objek ilustrasi agar terlihat realistis.



Gambar 4.7
Pengaplikasian Tekstur pada Ilustrasi Dinding

Kemudian penulis menyapukan gradasi tekstur bayangan agar terlihat seperti cahaya masuk. Detail yang penulis tambahkan juga terkait kepada arah cahaya. Pemberian tekstur sesuai arah cahaya itu cukup penting agar ilustrasi yang digambarkan terlihat logis meskipun penulis menggambarinya dengan gaya kartun untuk anak. Pemberian warna tekstur lebih gelap dari pada warna objek dasar.



Gambar 4.8
Pengaplikasian Tekstur pada Ilustrasi Jendela

Pengaplikasian tekstur cahaya pada jendela penulis lakukan sesuai dengan kondisi yang ditampilkan. Penulis memberikan warna dasar sesuai objek yang ada pada sketsa. Warna dasar yang penulis berikan merupakan warna yang lebih cerah dan lebih terang. Pemberian warna cerah bertujuan agar sesuai dengan warna dasar dapat penulis berikan tekstur yang warnanya lebih gelap. Selain itu penulis juga memberikan tekstur ada detail ventilasi dan rumput. Pemberian tekstur penulis lakukan berdasarkan arah datangnya cahaya sehingga ilustrasi pada objek terkesan realistis namun tetap menarik.

Berikut kesimpulan semua proses yang penulis lakukan ketika pengerjaan *picturebook* “Petualangan Bersama Ali”. Secara garis besar prosesnya adalah membuat sketsa kasar untuk menemukan ide ilustrasi pada kertas sebagai acuan membuat ilustrasi *vector*. Kemudian penulis pindai hasil sketsa dan melihatnya di layar untuk diolah menjadi *outline vector* pada *Adobe Illustrator*, lalu penulis

berikan warna dasar dengan warna yang cerah dan sesuai warna asli objeknya masing-masing. Terakhir penulis menambahkan tekstur sesuai posisi cahaya yang datang dengan warna yang lebih gelap dari warna dasar juga berfungsi sebagai bayangan.

4.4 Pembuatan Warna

Pada ilustrasi buku bergambar (*picturebook*) “ Ramadhan Bersama Ali” penulis menggunakan warna yang cerah dan terang. Hal ini penulis lakukan karena anak-anak lebih senang dengan warna yang cerah. Penerapan warna cerah penulis lakukan pada warna dasar. Pemberian warna dasar juga penulis lakukan sesuai warna asli pada objek ilustrasi. Misalnya pada warna padang rumput, penulis memberikan warna sesuai dengan warna aslinya yaitu warna hijau. Diharapkan dengan pemilihan warna yang menarik ini membuat anak-anak tidak bosan saat membacanya.

Selain untuk menarik perhatian anak-anak penulis memilih warna yang cerah karena warna dasar tersebut akan penulis tambahkan tekstur. Ketika warna dasar ditambahkan tekstur maka penulis membutuhkan warna dasar yang cerah karena tekstur yang penulis gunakan adalah warna gelap sebagai bayangan. Tekstur yang penulis pakai adalah jenis *flat* yang hanya mengikuti bentuk yang sesungguhnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penulis mendapatkan simpulan dari rangkaian penjabaran pembuatan ilustrasi yang diminati para pembaca pada naskah buku “Ramadhan Bersama Ali”. Kegiatan penulis meliputi proses praproduksi, dan produksi. Kegiatan praproduksi terdiri dari mencari informasi kebutuhan, membuat kerangka kerja, mencari ide kreatif, dan olah data. Sedangkan proses produksi terdiri dari visualisasi, dan produksi. Tahap praproduksi awalnya penulis mencari informasi kebutuhan, yaitu dengan membuat naskah cerita dan mengetahui target konsumen yang akan dijadikan segmentasi pasar..

Tahap awal proses produksi adalah visualisasi. Proses ini dapat dilakukan setelah mendapatkan ide dan konsep ilustrasi yang diinginkan serta materi buku-buku anak yang sudah dilihat sebagai gambaran penulis. Sehingga penulis dapat melakukan pembuatan ilustrasi mulai dari pemilihan warna, font, dan tekstur. Tahap akhir proses produksi yang dilakukan penulis yaitu mengevaluasi kembali hasil desain. Penulis dan tim melakukan *proofing* untuk melihat hasil cetakan. Berdasarkan dari kedua tahapan di atas, dapat disimpulkan penulis harus mengetahui terlebih dahulu segmentasi pasar untuk dijadikan pedoman dalam pemilihan warna, font, dan tekstur. Sehingga penulis dapat membuat ilustrasi yang menarik serta dapat diminati para pembaca.

5.2 Saran

Sebagai ilustrator *picturebook* "Ramadhan Bersama Ali", penulis memiliki saran mengenai proses pembuatan ilustrasi yang merupakan pembahasan Tugas Akhir ini. Dalam membuat ilustrasi diperlukan kemampuan yang cukup mumpuni. Karena membuat ilustrasi membutuhkan lebih dari sekedar mampu menerjemahkan cerita menjadi visual, namun juga diperlukan kemampuan membuat visual yang menarik dan cocok dibaca untuk anak. Selain itu, menurut penulis *picturebook* atau buku cerita bergambar merupakan media yang efektif untuk memberikan edukasi untuk anak. Di Indonesia banyak sekali *illustrator* yang sangat mumpuni dalam membuat ilustrasi tetapi belum banyak industri kreatif khususnya penerbit yang mengembangkan buku anak sebagai sektor industri utama khususnya buku anak. Seharusnya lebih banyak lagi industri kreatif yang menjadikan buku anak sebagai sektor utama dalam dunia penerbitan karena di luar negeri sendiri buku anak sudah menjadi industri yang sangat pesat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ananto, Purnomo, Achmad Lanang, dan Hesti Nurhayati. 2016. *Dasar-Dasar Penulisan*. Jakarta: Polimedia Publishing.
- Darmanto, Nova. 2007. *Pengetahuan Penerbitan*. Jakarta: Pusat Grafika Indonesia
- Burhan Fanani. 2016. *Mengayakan Kalimat dan Imajinasi*. Jakarta: Araska Publishing.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Edisi kelima. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Persada.
- Heru Kurniawan. 2013. *Sastra Anak; dalam Kajian Strukturalisme, Sosiologi, Semiotika hingga Penulisan Kreatif*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Komaidi, Didik. 2017. *Panduan Lengkap Menulis Kreatif Proses, Keterampilan, dan Profesi*. Yogyakarta: Penerbit Araska.
- George S Morrison. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, R. Masri Sareb. *Principle of Creative Writing*. Jakarta: Indeks. 2010.
- Salisbury, Martin. *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. London: Laurence King Publishing.
- Sarumpaet. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Trim, Bambang. 2009. *Taktis Menyunting Buku*. Bandung: Maximalis (Imprint Salamadani).

Trim, Bambang. 2017. *200+ Solusi Editing Naskah dan Penerbitan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Karya Tulis:

Anggita. 2016. *Teknik Pengesahan Pada Buku Bacaan Anak Alif Tuntutan Doa Sehari-hari*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif Tugas Akhir Tidak dipublikasikan.

Josephine Priscilla. 2018. *Proses Penulisan Kreatif Pada Majalah "BEN-G"*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif Tugas Akhir Tidak dipublikasikan.

Nadya Novrianty. 2017. *Penulisan Kreatif Dalam Menciptakan Tokoh Fiksi Pada Naskah Novel "LUPIN"*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif Tugas Akhir Tidak dipublikasikan.

Rizky Sandra Pratiwi. 2018. *Proses Kreatif Penulisan Cerita Anak Literasi Sains "Petualangan Dave Mengenal Serangga di Kebun Kakek"*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif Tugas Akhir Tidak dipublikasikan.