

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Hladíková (2014) buku bergambar anak adalah buku yang menggabungkan teks dan ilustrasi untuk menceritakan sebuah cerita yang esensial untuk pertumbuhan mental dan sosial anak-anak dengan sehat. Dalam buku bergambar anak, gambar-gambar atau visual yang tersedia dapat membantu memperkenalkan dan menjelaskan cerita kepada anak-anak secara komprehensif, bahkan untuk anak-anak yang belum bisa membaca. Sebuah buku juga dapat memicu dan menambah imajinasi anak-anak dan membantu mereka untuk menambah ide-ide kreativitas baru ke dalam hidup mereka pada sekarang dan di kemudian hari (Pennington & Waxler, 2017). Kemudian, buku bergambar juga dapat melatih konsentrasi anak dari interaksi dengan buku seperti membolak-balik halaman dan adanya urutan elemen visual dan verbal yang biasanya menghasilkan pola tertentu dalam buku. Pada dasarnya, buku bergambar anak yang sukses bisa menghibur, menyenangkan dan juga dapat mengasah imajinasi anak, serta dapat memberikan hiburan yang menyenangkan lewat buku bergambar.

Beberapa jenis buku bergambar anak, contohnya seperti buku bergambar yang bersifat fiktif, di-mana konten-konten yang ada di dalamnya berupa cerita-cerita fiksi. Selanjutnya juga ada buku-buku yang bersifat non-fiksi, contohnya seperti buku sejarah, buku “*how-to*”, buku permainan dan *puzzle*, buku alfabet dan buku menghitung.

Ilustrasi dalam buku bergambar anak mempunyai peran yang besar, contohnya seperti ilustrasi di bagian desain sampul yang bisa menjadi salah satu alat pemasaran untuk meningkatkan peluang di pasar buku anak-anak yang cukup kompetitif. Tentunya, ilustrasi yang berada di sampul maupun di dalam buku akan mewujudkan kesan pertama yang bisa menjual dengan baik. Namun peran penting ilustrasi dalam buku bergambar anak selanjutnya adalah untuk meningkatkan level cerita ke level hiburan yang baru dan lebih menarik. Ilustrasi di dalam buku harus mewakili cerita atau kata-kata dengan baik dan berguna sebagai mediator antara teks dan pembaca.

Buku seri pengetahuan untuk anak termasuk buku non-fiksi dan biasanya buku-buku tersebut berisikan tentang fakta-fakta dan informasi konten edukasi seperti tentang makanan, hewan, olahraga, kendaraan, dan masih banyak lagi. Isi dari buku tersebut biasanya berpijak pada peristiwa konkret dan riil (Cambridge Dictionary, 2023)

Buku *Seri Pengetahuan Hewan Laut* adalah buku cerita anak bergambar yang berisikan tentang pengetahuan dasar mengenai hewan laut karya Kinara Putri, dengan penerbit dari Pustaka Sandro Jaya, Jakarta. Selain itu, seri buku ini juga menggunakan dua Bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Inggris. Buku ini mempunyai sepuluh seri yang berjudul Ikan Hiu, Bintang Laut, Gurita, Ikan Pari, Ubur-Ubur, Kuda Laut, Lumba-Lumba, Singa Laut, dan Udang. Namun, sayangnya ada empat judul buku yang baru-baru ini sudah tidak diproduksi lagi berdasarkan pernyataan dari Pustaka Sandro Jaya, Jakarta. Maka dalam makalah ini, akan hanya ada enam judul buku yaitu ikan paus, ikan pari, bintang laut, ubur-ubur, singa laut, dan kuda laut.

Persoalan yang menjadi fokus perhatian dalam makalah ini berkenaan dengan tampilan visual dari tokoh atau karakter hewan dan tampilan latar di dalam buku ini. Pengamatan terhadap persoalan tersebut akan diawali dengan melakukan *research* tentang latar dari buku anak maupun desain karakter untuk buku seri pengetahuan anak, lalu mencari teori dan metode yang cocok untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan di dalam buku-buku seri Pengetahuan Hewan Laut. Metode analisis yang digunakan di makalah ini adalah metode desain karakter dan tampilan latar dari Tom Bancroft, yang juga akan dibantu dengan metode-metode *layout* dari buku Martin Salisbury. Tujuannya untuk memudahkan penjabaran letak kesalahan pada desain di buku Seri Pengetahuan Hewan Laut.

Batasan pembahasan pada makalah ini yaitu *research* dan konsep perancangan desain karakter dan latar, di mana bagian *research* merupakan tahap awal dalam bagan metodologi perancangan desain karakter. Pada bagian ini, penulis melakukan riset latar belakang dari makalah, menjelaskan tujuan dan manfaat, dan bagian yang utama adalah identifikasi masalah di mana penulis menggunakan metode menganalisa dari Bancroft dengan dibantu dengan metode-metode dari ilustrator-ilustrator lainnya. Pada bagian konsep perancangan desain karakter dan latar merupakan bagian dari *character design* dan *thumbnail layout* pada bagan metodologi. Di kedua tahapan tersebut perancang akan melakukan studi visual, studi referensi, sketsa karakter dan latar, dan lain-lain.

Karena buku seri ini adalah buku non-fiksi yang memiliki konten edukasional, desain karakter yang dibuat akan diusahakan untuk tetap seperti anatomi hewan aslinya. Namun dikarenakan ini adalah buku anak-anak, desain

karakter juga dibuat menggunakan *style* kartun dengan bagian badan yang realistis namun ekspresi atau raut wajah akan sedikit di lebih-lebihkan, agar karakter desain yang dibuat akan terlihat ekspresif dan menarik dimata anak-anak.

1.2. Demografis

- Target umur pembaca: anak-anak berumur 4-6 tahun
- Target pasar: Ibu rumah tangga muda di daerah perkotaan
- Ekonomi: Menengah ke bawah

Data-data diatas didapatkan langsung dari Pustaka Sandro Jaya.

1.3. Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam makalah ini adalah:

1. Banyak dari ilustrasi karakter yang masih mempunyai pergerakan dan *angle* yang sedikit, contohnya seperti hanya mempunyai satu *angle* di sepanjang buku.
2. Banyak ilustrasi karakter yang juga seperti tidak mempunyai “jiwa” atau mempunyai ekspresi yang monoton.
3. Tidak terlihat siapa *main character*-nya.
4. Di sepanjang buku setiap judul, banyak desain ilustrasi karakter yang masih tidak konsisten.
5. Desain latar pada buku eksisting juga menampilkan eksplorasi *angle* yang minim.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka berikut adalah rumusan masalah pada makalah ini, antara lain:

1. Bagaimana menganalisis masalah mengenai desain karakter dan latar pada buku Seri Pengetahuan Hewan Laut sesuai dengan teori-teori yang sudah dipelajari?
2. Bagaimana membuat ilustrasi desain karakter dan latar yang dapat membuat seri buku ini terlihat konsisten dan menyatu?

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan pada makalah ini adalah mampu untuk menghasilkan desain karakter yang konsisten serta memberikan kesan yang baik terhadap audiens atau pembaca. Selain itu juga mampu menghasilkan desain latar laut yang dapat mendukung suasana atau *mood* sesuai dengan binatang laut yang sudah ditentukan.

1.6. Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan ulang desain karakter dan latar untuk buku Seri Pengetahuan Hewan Laut ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang bersangkutan, yaitu:

- a. Bagi Pembaca
 1. Mendapatkan ilmu-ilmu dasar penting tentang beberapa kehidupan hewan-hewan laut dengan visualisasi yang jelas dan menarik untuk audiens anak-anak.
- b. Bagi Peneliti
 1. Mendapatkan atau menambah ilmu pengetahuan tentang ilmu menganalisis serta merancang desain karakter dan latar dengan

menggunakan teori-teori baru yang dipelajari selama pembuatan makalah berlangsung.

2. Mendapatkan *skill* dan pengetahuan dalam merancang desain karakter dan latar pada buku anak.

