

STUDI ILUSTRASI KARAKTER ANAK INDONESIA UNTUK REKOMENDASI PEMBUATAN BUKU CERGAM ANAK

Herlina Kartaatmadja
Program Pascasarjana Magister Desain Universitas Trisakti FSRD.
E-mail: ashura_rantis@yahoo.com

Abstrak

Sekarang ini mayoritas ilustrasi buku cerita bergambar untuk anak (*picture book*) karya anak bangsa kurang menampilkan ciri ke-“Indonesia”-an karena banyak dipengaruhi budaya asing seperti Eropa dan Jepang. Padahal hal ini penting dalam rangka pewarisan nilai dan cerminan budaya bagi generasi muda. Oleh karena itu diperlukan suatu pencarian tampilan ilustrasi karakter anak Indonesia yang berpijak pada seni budaya tradisi yang dapat diaplikasikan pada pembuatan buku cergam anak. Studi ini merupakan studi eksplorasi, yang dilakukan untuk mendapatkan kemungkinan-kemungkinan hasil berbasis bahasa rupa wimba, yang meliputi *image content*, *image way* & *inner way*. *Image content*, yaitu anak Indonesia dengan ciri fisik mengacu pada ras Malayan Mongoloid. Sedangkan *image way* & *inner way*, yaitu cara penggambaran yang berangkat dari bahasa rupa tradisi, dalam hal ini adalah seni lukis tradisi Bali. Metode perancangan menggunakan *Design Process*. Hasil studi akan berupa suatu rekomendasi visual karakter anak berciri Indonesia yang dapat dijadikan acuan, inspirasi dan rangsangan bagi ilustrator lokal untuk mengembangkan berbagai budaya tradisi di Indonesia dalam karya ilustrasinya.

Kata kunci: ilustrasi karakter, anak Indonesia, seni tradisi

Pendahuluan

Buku cerita bergambar (yang selanjutnya akan disebut dengan “cergam”) anak hanyalah salah satu genre di antara begitu banyak genre buku lainnya di dunia. Namun tak dapat dipungkiri, keberadaannya dapat mewarnai bahkan membentuk pola pikir anak sejak dini. Ilustrasi dapat dikatakan sebagai “bahasa pertama” yang dimengerti anak ketika membaca. Melalui ilustrasi pula suatu cerita dapat melekat dalam benak anak. Melihat

begitu berkembangnya dan besarnya peran ilustrasi dalam sebuah buku anak serta pasar yang semakin luas dan bersaing, sekarang ilustrasi dituntut untuk tidak sekedar menjadi sarana hiburan bagi si Kecil, melainkan juga sarana edukasi dan komunikasi yang efektif antara anak dan orang tua.

Tidak dapat dipungkiri, selain konteks cerita, ilustrasi yang ada dalam sebuah buku akan “mengajarkan”, menyampaikan pesan tertentu dan memberi kesan tertentu pada si anak. Termasuk cerminan budaya – yang secara otomatis “diajarkan”, disampaikan dan terekam dalam benak anak akan mempengaruhi pola pikir dan preferensinya dalam memandang budaya-budaya yang ada, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Sayangnya efek globalisasi telah merambah dunia buku cergam anak. Buku cergam anak yang beredar di pasar sekarang ini mayoritas dipenuhi oleh buku terjemahan dari asing dengan budaya asingnya belum lagi ditambah buku cergam anak karya anak bangsa yang mengambil rupa visual tak jauh dari budaya asing, yaitu Eropa dan Jepang, sehingga jejak budaya Indonesia, khususnya secara visual sulit ditemukan. Lalu, bagaimana jadinya jika anak-anak hanya “dijejali” dengan jejak budaya asing lewat ilustrasi buku cergam yang dibacanya?

Ketika ilustrasi karya anak bangsa kurang menampilkan ciri “ke-Indonesia-an” dikhawatirkan anak-anak sebagai penerus bangsa tidak lagi mengapresiasi bahkan mengenal budayanya sendiri. Kesadaran dan keinginan untuk “membebaskan diri” dari budaya visual asing ini sudah mulai muncul. Namun sayangnya sampai saat ini masih belum ditemukan solusi yang tepat untuk menampilkan ciri atau karakter ke-Indonesia-an dalam ilustrasi cergam buku anak.

Sejauh ini usaha paling maksimal yang ditemukan adalah penempatan elemen-elemen budaya Indonesia pada ilustrasi itu sendiri, seperti misalnya pemakaian busana adat tertentu pada karakter yang ditampilkan, namun cara penggambaran karakter yang ada, masih bergaya Eropa atau Jepang, yaitu dengan mata besar, hidung mancung. Apakah penggambaran semacam ini – dengan atribut tempelan saja- cukup merepresentasikan “ke-Indonesia-an”? Ataupun cara penggambaran ini masih bisa lebih didalami dengan mengolah ilustrasi karakter (figur), agar memiliki nilai ke-Indonesia-an? Sehingga ketika ilustrasi tersebut dihadirkan, audiens dapat mengenali atau mengidentifikasinya dengan sesuatu yang berciri ke-Indonesia-an.

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang berujung pada perancangan, yaitu bagaimana menghadirkan ciri ke-Indonesia-an dalam ilustrasi buku cergam anak, khususnya pada visualisasi ilustrasi karakter (figur) anak Indonesia dan unsur-unsur apa saja yang dapat mendukung?

Agar proses perancangan ini memiliki fokus dan tujuan yang jelas, maka pembatasan perancangan difokuskan pada karakter anak Indonesia baik laki-laki maupun perempuan berumur sekitar 7-10 tahun. Karakter anak-anak dipilih karena karakter tersebut sering muncul dalam cergam sebagai tokoh utama.

Studi Pustaka

Penelitian ilustrasi di Indonesia, khususnya dalam buku cergam anak dan berangkat dari seni tradisi belum-lah banyak. Salah satu penelitian dalam buku cergam anak adalah disertasi berjudul “Pergeseran representasi sosok ibu pada ilustrasi buku anak Indonesia tahun 1973-2013” oleh Riama Maslan (2014). Penelitian ilustrasi lainnya yang berangkat seni tradisi dan cukup baik berjudul “Karakter Visual dan Gaya Ilustrasi Naskah Lama di Jawa Periode 1800-1920” oleh Nuning Damayanti (2008: 54-71) yang membedah cara penggambaran tradisi pada manuskrip-manuskrip kuno berbahasa Jawa dengan berbagai pengaruh visual dan budaya, terutama sosok wayang.

Secara lebih spesifik, penelitian dalam bidang ilustrasi yang berujung pada perancangan, kebanyakan terlalu berfokus pada satu produk jadi atau pada satu cerita rakyat dan bukannya pada suatu panduan mengilustrasi. Beberapa contohnya adalah “Ilustrasi Karakter Tokoh Cerita Calon Arang dalam Corak Batuan: Upaya Pendalaman Karakter Cerita Rakyat Indonesia” oleh Guguh Sujatmiko (2010), yang menggunakan gaya visual lukis Bali-Batuan sebagai inspirasi untuk membuat ilustrasi karakter Calon Arang. Serupa dengan Sujatmiko, Hutami Dwijayanti & Naomi Haswanto, menggunakan salah satu sumber kekayaan seni tradisi Indonesia, yaitu batik Cirebon sebagai inspirasi untuk perancangan buku anak yang berjudul “Rahasia Nien si Monster Buas” dalam jurnal yang berjudul “Melestarikan Mitologi Cina yang Mengiringi Tradisi Tahun Baru Imlek di Indonesia Melalui *Picture Book*” (2012). Walaupun hasil perancangannya sangat baik, namun belum dapat bersifat panduan aplikatif.

Penelitian dan perancangan yang akan dilakukan dalam makalah ini merupakan penyempurnaan dari penelitian-penelitian tersebut, dalam arti, bukan saja ditampilkan analisis ilustrasi (baik karakter/ figur anak dan seni tradisi – Bali dan wayang) namun juga terdapat panduan menggambar yang sifatnya aplikatif dan panduan membuat ilustrasi ini dapat menjadi aset atau pijakan bagi para ilustrator atau peminat ilustrasi untuk dapat mengembangkan gaya ilustrasi karakter yang bercirikan ke-Indonesia-an. Jadi hasil penelitian dapat dikembangkan dan dipergunakan secara luas, tidak hanya untuk satu cerita saja dalam buku cergam anak.

Metodologi Perancangan

Metode perancangan ilustrasi karakter anak berciri Indonesia menggunakan *Design Process* (Karl Aspleund, 2010) yang terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1. Inspirasi

Pada tahap ini dikumpulkan berbagai informasi dan impuls sebagai bahan inspirasi terutama data visual berupa lukisan dan foto anak Indonesia.

2. Identifikasi

Pada tahap identifikasi, suatu masalah atau proyek dibatasi (*constrains*). Tujuannya agar pembatasan masalah tersebut berfungsi sebagai koridor sehingga penyelesaian masalah tak melebar dan mengarahkan pada solusi yang tepat.

3. Konseptualisasi

Pada tahap konseptualisasi, dilakukan kajian terhadap konsep suatu desain, termasuk mengkaji metode yang tepat untuk mencapai sebuah solusi sehingga terbentuk suatu struktur pemikiran. Konseptualisasi dapat terwujud dengan adanya proses *brainstorming*, yaitu dengan mengkaji konsep, mengeksplorasi batasan masalah yang telah dibuat sebelumnya, dan menjabarkan elemen-elemen dari konsep.

4. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, dilakukan sketsa untuk mendapat berbagai kemungkinan yang ada sehingga menghasilkan berbagai alternatif, walaubagaimanapun hasilnya.

5. Definisi

Merupakan tahap pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan aspek praktis dan konseptual. Pada tahap ini ide/ konsep mulai tampak sebagai objek. Penentuan dan pembuatan model akan menjadi gambaran atau representasi konsep-konsep desain.

Kriteria data visual

Kriteria data visual diperlukan untuk menjamin keberhasilan eksplorasi yang dilakukan karena data visual ini akan dijadikan sumber inspirasi dalam berkarya serta mencari solusi visual.

Data visual figur (karakter) manusia yang dipilih haruslah memiliki kriteria sebagai berikut; 1) anak Indonesia, baik anak laki-laki maupun perempuan yang 2) berumur antara 7-10 tahun dengan 3) karakteristik ras Malayan Mongoloid yang kuat (mata besar “belo”, kulit sawo matang, berambut hitam), bukan hasil kawin campur dengan ras lain, khususnya Kukasoid karena akan mengurangi ciri khas fisik Malayan Mongoloid tersebut.

Alasan pemilihan *range* umur tersebut dikarenakan ilustrasi karakter dalam buku cergam rata-rata memiliki target pembaca antara umur 6-12 tahun. Sedangkan pemilihan ras Malayan Mongoloid sebagai model atau prototipe karena ras tersebut adalah ras yang terbesar di Indonesia dan dianggap sebagai nenek moyang bangsa Indonesia.

Selain ras Malayan Mongoloid, memang terdapat beberapa ras lainnya di Indonesia, seperti Papua Melanesoid, Negroid dan Weddoid, dan beberapa keturunan dari ras Asia Mongoloid (Tionghoa), namun agar perancangan dapat lebih terarah, maka dipilihlah ras Malayan Mongoloid sebagai prototipe untuk alasan tersebut di atas. Sedangkan untuk ras lainnya dapat dikembangkan atau terbuka pada penelitian lainnya.

Data visual seni tradisi diambil dengan kriteria 1) seni lukis atau karya dua dimensi, 2) memiliki warna, bukan BW yang 3) menunjukkan unsur tradisi Indonesia kuat dan 4) memiliki objek figur manusia di dalamnya. Melalui kriteria tersebut, maka ditentukan data visual yang diambil berupa karya seni lukis Bali. Alasan pemilihan karya seni lukis Bali tersebut karena karya seni lukis Bali dianggap sebagai salah satu sumber spirit estetik Indonesia (Sachari, 1989: 122) dan telah dikenal dan diakui secara internasional dan memiliki tradisi kuat yang nampak dalam visualnya. Hal ini dapat diketahui lewat banyaknya museum mancanegara maupun kolektor mengoleksi karya lukis klasik Bali sejajar dengan karya seniman dari berbagai negara di belahan dunia, kata pendiri dan pengelola Museum Seni Lukis Klasik Bali, Drs I Nyoman Gunarsa (dalam Hapsari, 2012).

Data visual seni tradisi kedua yang diambil adalah wayang. Dengan alasan yang hampir serupa dengan karya seni lukis Bali, yaitu wayang sudah diakui dan dikenal oleh dunia sebagai salah satu seni budaya Indonesia dan telah masuk dalam warisan budaya dunia pada tahun 2003 oleh UNESCO. Data visual kedua ini sifatnya hanya sebagai pelengkap atau pendukung saja.

Hasil dan Pembahasan

Ilustrasi karakter adalah karya seni yang berfokus pada suatu karakter yang bertujuan bukan hanya untuk menentukan rupa karakternya, tetapi juga perilaku dan pembawaannya. Ketika menciptakan ilustrasi sebuah karakter, ilustrator harus mempertimbangkan kepribadian karakter tersebut (Pardew, 2004: 153). Istilah “cergam” atau “*picture book*” biasanya dipakai untuk menyebutkan buku-buku yang bercerita dengan mengutamakan ilustrasi, dengan beberapa baris teks pendukung (Salisbury, 2004:74). Berbicara mengenai buku cergam anak, pastilah tak terlepas dari anak-anak sebagai target pembaca maupun (mayoritas) tokoh utama di dalam buku-buku. Kategori usia manusia yang disebut sebagai “anak” menurut Elizabeth B. Hurlock (1978:38) adalah umur 2-11 tahun, yang dibagi lagi secara spesifik menjadi masa kanak-kanak dini, yaitu 2-6 tahun dan masa kanak-kanak akhir, yaitu 7-11 tahun.

Ilustrasi memiliki peran yang sangat penting karena menilik sensitivitas seorang anak terhadap gambar (visual) bahkan telah muncul sebelum ia dapat berbicara. Transmisi pesan bukan hanya hak istimewa atau peran dari teks saja. Bahasa visual pun memiliki hak atau perannya sendiri. Anak-anak dapat mengerti bahasa dan pesan lebih baik ketika disertai banyak gambar (Segun, 1988: 1). Ilustrasi sekaligus merupakan sarana pertama mereka untuk mengerti dunia yang belum sepenuhnya mereka alami. Sehingga kreator dari ilustrasi tersebut membawa tanggung jawab besar (Salisbury, 2004: 6).

Pada posisi terbaiknya, ilustrasi buku anak merupakan seni yang kompleks dan halus yang dapat berkomunikasi pada banyak tingkatan dan meninggalkan “jejak” pada kesadaran anak (Salisbury, 2004: 6). “Jejak” di sini dapat berarti jejak budaya yang akan mempengaruhi tumbuh kembang dan persepsi anak.

Namun sayangnya, globalisasi telah menyentuh hampir semua aspek kehidupan masyarakat Indonesia dan membuat bangsa Indonesia terasing dari budayanya sendiri. Hal ini nampak dari preferensi masyarakat Indonesia yang lebih menyukai produk dan budaya “luar” ketimbang budayanya sendiri. Bukan itu saja, ideologi masyarakat pun “ikut arus” budaya asing dalam hal ini. Termasuk dalam ilustrasi yang ditampilkan dalam buku cergam untuk anak. Rak-rak buku di toko buku dipenuhi dengan buku-buku terjemahan asing, dan buku lokal yang mengambil rupa visual menyerupai ilustrasi budaya luar. Hal ini tak terlepas dari perkembangan buku cergam anak sendiri di Indonesia.

Menilik pada tahun 1980-an, Sunarto (dalam Taryadi, 1999: xi) perkembangan seni ilustrasi di Indonesia sangat lambat dibandingkan dengan perkembangan di luar negeri atau perkembangan kreativitas di bidang seni lukis dan desain grafis di Indonesia. Oleh karena itu tak heran kalau buku-buku impor dari Eropa dan Amerika mulai masuk.

Pada 1990-an, Rhamdani (2012) mencatat bahwa waktu itu merupakan era dimulainya penyerbuan visual begaya Jepang. Membanjirnya *anime* dan komik *manga* dari Jepang, membuat pembaca berputar arah menyukai bentuk visual dari negeri sakura itu. Anak-anak sejak dini sudah dimanjakan dengan referensi visual bergaya Jepang dari segala media, mulai dari komik, *games*, sampai animasi. Akibatnya, industri penerbitan buku pun mengikuti selera pembaca, mengekor dan berkiblat ke Jepang. Sehingga di pasaran sering sekali ditemukan buku karya penulis lokal dengan wajah Jepang.

Padahal ilustrasi yang memiliki dan mencerminkan budaya bangsa adalah sangat penting untuk “dikonsumsi” anak-anak Indonesia. Ilustrasi yang baik dapat memberikan kontribusi yang baik pada perkembangan anak, yaitu dengan merangsang imajinasi, persepsi dan mengembangkan potensi anak. Ilustrasi juga dapat membantu seorang anak untuk menggali identitas dan warisan budayanya. Hal ini terlebih lagi menjadi penting di negara-negara yang terkena dampak kolonisasi dan imperialisme kebudayaan (Segun, 1988: 1).

Bangsa Indonesia sudah terlalu sering menjadi konsumen dan terpengaruh budaya asing. Namun masih ada harapan, seturut dengan pendapat Prof. Sony Dharsono (2012: 69) bahwa dalam menghadapi pasar global dalam bidang seni rupa, kita tidak hanya mengandalkan konsepsi universal yang ber*basic* tradisi barat, tetapi justru harus mampu menyodorkan berbagai alternatif yang bertolak dari tradisi etnis dengan sentuhan modern (atau sebaliknya) baru mampu bersaing dalam pasar global..

Sejalan dengan hal tersebut, Ahmad, dkk (dalam Martabak, 2005: 95) menyimpulkan bahwa ciri ke-Indonesia-an bisa didapat melalui tahapan seperti ini: tiru → inovasi → kreasi. Kalau kita masuk tahap inovasi, artinya kita sudah mulai memasukkan nilai setempat atau menyampaikan ide dengan “nafas” lokal. Kalau sudah pada tahap kreasi, sebuah karya akan diakui memiliki “nafas” lokal dan malah diminati.

Berpijak dari hal tersebut, yaitu bagaimana bertutur a la Indonesia dengan pola pikir dan sikon lokal dan menyodorkan berbagai alternatif yang bertolak dari tradisi etnis dengan sentuhan modern, sehingga memunculkan suatu inovasi, maka dapat disimpulkan bahwa menampilkan ciri ke-Indonesia-an secara visual dalam ilustrasi buku cergam pada perancangan ini, dapat ditempuh dengan cara membuat ilustrasi dengan konten yang berangkat dari *daily life* (keseharian) dan dengan cara penggambaran yang berangkat dari seni tradisi.

Berkenaan dengan senirupa tradisi Indonesia, Prof. Primadi Tabrani mengungkapkan “bahasa rupa”, yaitu cara penggambaran objek yang mengacu pada gaya visual zaman dahulu, primitif, prasejarah, anak-anak maupun tradisi. Sehingga bukan saja

ditekankan pada objek yang digambar, melainkan lebih kepada cara penggambarannya, yang ia sebut sebagai RWD (Ruang Waktu Datar). Gambar yang dihasilkan berupa sekuen (bukan *still picture*) yang bisa terdiri dari adegan, dan gambar tidak dipenjara dalam frame, tapi “bergerak” dalam ruang dan waktu (Tabrani, 2005: 91).

Dalam bahasa rupa dibedakan antara wimba (*image*) dengan tata ungkapan (*grammar*). Pada wimba dibedakan lagi menjadi isi wimba (*image content*) dan cara wimba (*image way*). Isi wimba adalah objek yang digambar. Cara wimba adalah cara objek itu digambar. Tata ungkapan dalam (*inner way*) adalah cara menyusun berbagai wimba dan cara wimbanya agar gambar tersebut dapat bercerita (Tabrani 2005: 101-102).

Konsep perancangan

Berdasarkan solusi di atas, konsep perancangan ilustrasi karakter anak Indonesia menggunakan bahasa rupa wimba, yaitu konten/ wimba (*image content*) yang berisi tentang kehidupan anak sehari-hari (*daily life*), yang meliputi manusia (berangkat dari ras Malayan Mongoloid), atribut dan setting dan cara penggambaran (*image way/ cara wimba/ how to draw*) dan TUD (*inner way*) yang berangkat dari seni tradisi, dalam hal ini, karya seni lukis tradisi Bali. Karena karya seni lukis Bali telah diakui dan diminati oleh pasar internasional. Selain itu seni lukis tradisi Bali mempunyai corak atau ciri khas yang membuatnya mudah dikenali.

Upaya untuk menggunakan cara penggambaran seni lukis Bali sebagai pijakan dalam pembuatan ilustrasi untuk anak merupakan suatu langkah revitalisasi seni tradisi dalam bentuk **re-kreasi** (Rahayu Supanggah dalam Wardo 2014: 49-50), yaitu membuat atau meng-*create* lagi sesuatu yang baru. Kesenian atau informasi lama digunakan sebagai sumber, pijakan atau titik tolak untuk penciptaan kesenian yang baru, baik dalam format maupun dalam genre. Dalam produksi kekarya seni, pekerjaan ini sering disebut sebagai karya yang dibuat *base on* atau *inspired by* sesuatu yang dirujuk sebagai pijakan pembuatan karya seni yang baru.

Bagan 1. Alur perancangan



Proses perancangan dilakukan melalui tahapan dalam Design Process, yaitu:

1. Inspirasi

Pada tahap ini dikumpulkan berbagai informasi dan impuls sebagai bahan inspirasi, dalam hal ini berupa data-data visual yang didapat selama observasi & sumber pustaka yaitu berupa foto anak-anak Indonesia dan karya seni lukis tradisi Bali.



Gambar 1. Data visual foto anak-anak Indonesia sebagai sumber inspirasi (Sumber: dokumentasi penulis, April 2015)



Gambar 2. Data visual lukisan Bali sebagai sumber inspirasi

(ket searah jarum jam: Main Ayunan oleh Dewa Putu Mokoh, Pasar tradisional oleh Ari Lestawan, Orang berenang oleh Dewa Putu Mokoh, *Pita Maha Painting* oleh unknown, Api Unggun oleh Dewa Putu Mokoh)

2. Identifikasi

Pada tahap identifikasi akan dikakukan dengan cara mengurai dan mendefinisikan ciri-ciri fenotip kuantitatif dan kualitatif anak Indonesia. Ciri fenotip kualitatif meliputi warna kulit, warna mata, warna dan jenis rambut dan sebagainya. Kemudian untuk ciri kuantitatif fenotip telah diperoleh data empirik berupa tinggi rata-rata anak Indonesia.

Tabel 1. Tinggi tubuh anak Indonesia

(sumber WHO: www.who.int/growthref/hfa_girls_5_19years_z & www.who.int/growthref/hfa_boys_5_19years_z, diakses pada 16 Des 2014)

Usia	perempuan per tahun	Anak laki-laki	gabungan (rata-rata)	Anak perempuan	per tahun
7 Tahun	121.3 Cm	121.3 Cm	121.3 Cm	121.3 Cm	121.3 Cm
8 Tahun	127.5 Cm	127.5 Cm	127.5 Cm	127.5 Cm	127.5 Cm
9 Tahun	132.9 Cm	132.9 Cm	132.9 Cm	132.9 Cm	132.9 Cm
10 Tahun	137.8 Cm	137.8 Cm	137.8 Cm	137.8 Cm	137.8 Cm

3. Konseptualisasi

Dari data pustaka dan empirik yang telah diidentifikasi sebelumnya, diambil suatu benang merah sebagai landasan atau acuan untuk membuat karakter anak berciri ke-Indonesia-an.

Tabel 2. Konseptualisasi ciri fenotip anak Indonesia

Ket: *tidak dapat diubah, yang merupakan ciri fisik khas

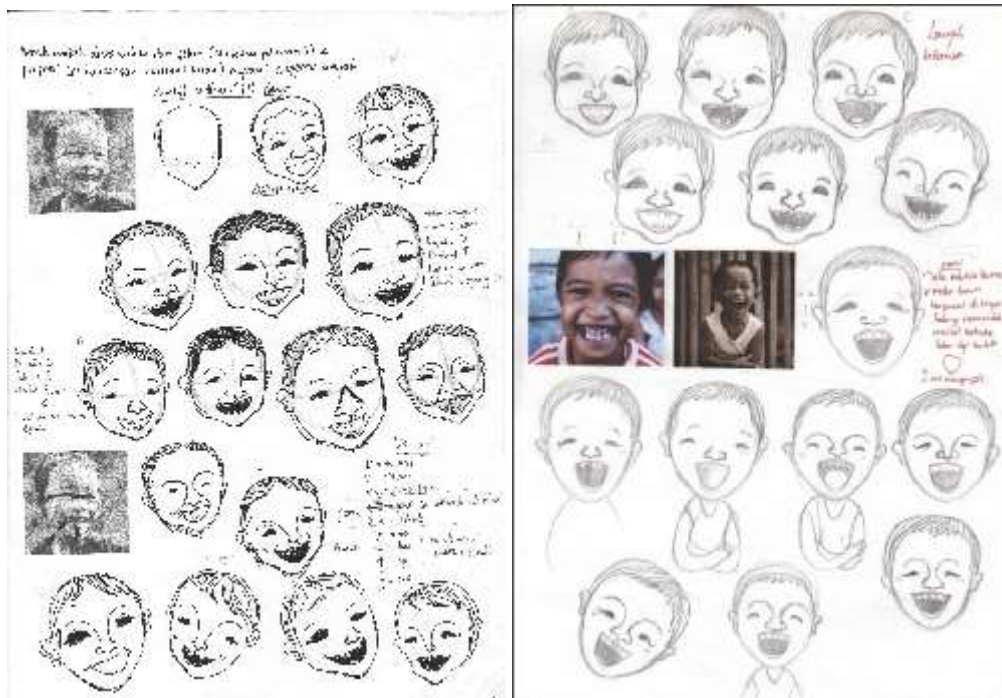
Kategori	Kategori	Keterangan	Konseptualisasi
Kuantitatif	1. Rambut *	Warna rambut Indonesia mayoritas hitam. Ada beberapa warna lainnya dengan persentase yang kecil, berdasarkan data sebagai berikut.	
	2. Wajah	Beberapa bentuk wajah khas Indonesia. Ada beberapa bentuk wajah lainnya dengan persentase yang kecil, sebagai berikut.	
	3. Alis	Warna alis Indonesia mayoritas hitam. Ada beberapa warna lainnya dengan persentase yang kecil, berdasarkan data sebagai berikut.	
	4. Mata *	Warna mata Indonesia mayoritas coklat. Ada beberapa warna mata lainnya dengan persentase yang kecil, berdasarkan data sebagai berikut.	
	5. Hidung	Terdapat beberapa bentuk hidung yang khas Indonesia. Ada beberapa bentuk hidung lainnya dengan persentase yang kecil, sebagai berikut.	
	6. Mulut	Terdapat beberapa bentuk mulut yang khas Indonesia. Ada beberapa bentuk mulut lainnya dengan persentase yang kecil, sebagai berikut.	
	7. Kulit *	Warna kulit Indonesia mayoritas coklat. Ada beberapa warna kulit lainnya dengan persentase yang kecil, berdasarkan data sebagai berikut.	
Kuantitatif	8. Tinggi tubuh	Terdapat beberapa bentuk tubuh yang khas Indonesia.	

Tabel 3. Konseptualisasi Unsur & prinsip rupa Lukisan Bali

Kategori	Konseptualisasi	Kategori	Konseptualisasi
Prinsip rupa, kuantitatif	1. Garis	Prinsip rupa, kualitatif	3. Proporsi
	2. Bidang		4. Harmoni
	3. Warna		5. Keseimbangan
	4. Tekstur		6. Rima/ritama
	5. Ujung		7. Pola/corak
			8. Renggang

4. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, dilakukan suatu eksperimen atau percobaan-percobaan berupa sketsa-sketsa, berdasarkan data yang telah diperoleh pada tahap konseptualisasi sehingga diperoleh berbagai alternatif. Pada tahapan ini dicoba berbagai kemungkinan yang dapat diperoleh lewat pengubahan bentuk, terutama menggunakan prinsip distorsi dan stilasi. Proses distorsi dilakukan dengan cara mengubah bentuk bagian tubuh. Perubahan bentuk yang dapat dilakukan adalah pada: ukuran, jarak dan ketebalan.



Gambar 3. Eksplorasi

5. Definisi

Tahap definisi adalah tahap pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan aspek praktis dan konseptual (Aspleund, 2010: 117). Penetapan hasil rekomendasi meliputi cara penggambaran wajah, ekspresi, tubuh, gerak, setting, bahasa rupa seni tradisi dan cara pewarnaan.

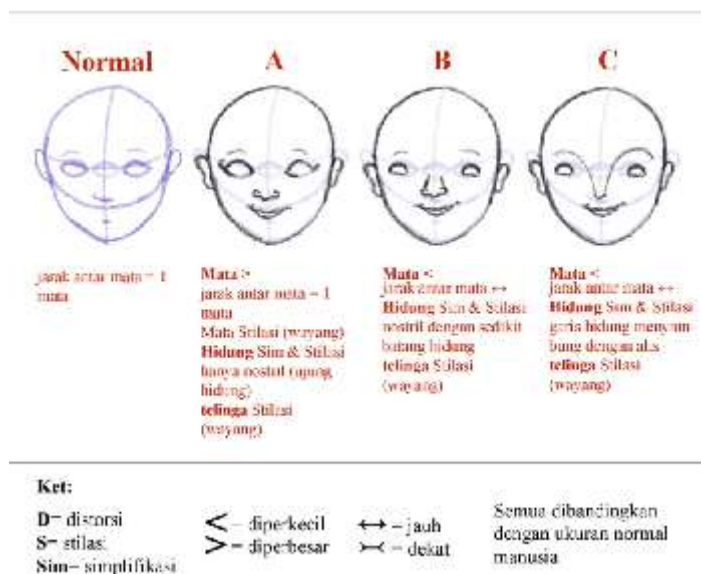
A. Wajah

Dari hasil eksplorasi didapati gaya dominan, yaitu gaya yang beberapa kali muncul. Walaupun tidak sama persis, namun dapat dilihat esensinya. Dari esensi gaya tersebut, maka ditetapkan 3 bentuk gaya, yaitu gaya A, B dan C. Pada gaya A, mata mengalami distorsi, yaitu diperbesar dan stilasi terinspirasi dari bentuk mata wayang. Sementara perhitungan jarak antara kedua mata tetap satu mata. Telinga disimplifikasi dan distilasikan terinspirasi dari bentuk telinga wayang. Sedangkan hidung mengalami simplifikasi, yaitu hanya digambarkan ujung hidungnya saja (nostril). Selain itu hidung juga mengalami proses stilasi, yaitu digayakan dengan lengkungan.

Pada gaya B, mata mengalami distorsi, yaitu diperkecil dan perubahan posisi yaitu posisinya dijauhkan dari posisi normal, agak bergeser ke arah telinga. Jarak antara kedua mata diperbesar. Telinga disimplifikasi dan distilasikan terinspirasi dari bentuk telinga wayang. Sedangkan hidung mengalami simplifikasi, yaitu hanya digambarkan ujung hidungnya saja sampai batangnya saja.

Pada gaya C, mata mengalami distorsi, yaitu diperkecil dan perubahan posisi yaitu posisinya dijauhkan dari posisi normal, agak bergeser ke arah telinga. Jarak antara kedua mata diperbesar. Telinga disimplifikasi dan distilasikan terinspirasi dari bentuk telinga wayang. Perubahan yang signifikan dibanding dua gaya sebelumnya terletak pada hidung. Hidung pada gaya C distilasikan sedemikian rupa sehingga menyambung dengan bagian alis dan untuk membuat variasi, khususnya pada karakter dengan hidung besar, maka dapat menambahkan cuping hidung di kedua sisi batang hidung tersebut.

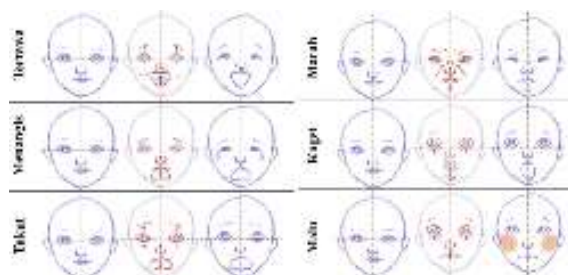
Tabel 4. Berbagai alternatif gaya penggambaran wajah



B. Ekspresi

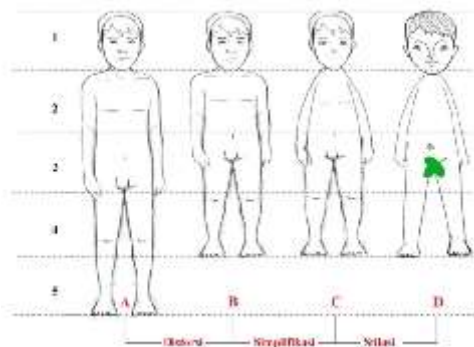
Menguasai beberapa jenis ekspresi dasar adalah hal yang sangat penting dalam mengilustrasikan desain karakter anak. Goldfinger (1991: 102) mengemukakan bahwa emosi adalah aspek subjektif dari sebuah perasaan yang disadari, sementara ekspresi adalah manifestasi fisik dari emosi itu sendiri. Anak-anak adalah pribadi yang emosional dan ekspresif karena mereka tidak malu-malu untuk menunjukkan ekspresinya secara nyata dan jelas kepada orang di sekelilingnya. Di dini diterangkan posisi wajah awal, wajah “datar” tanpa emosi tertentu dan perubahan posisi (otot wajah) dan bentuk bagian-bagian wajah untuk beberapa ekspresi yang biasa dialami oleh seorang anak. Ada 6 ekspresi wajah dasar yang diteliti, yaitu tertawa, menangis, takut, marah, kaget dan malu.

Tabel 5. Enam ekspresi dasar anak



C. Tubuh

Dari hasil proses pencarian distorsi tubuh anak, didapatkan bahwa untuk mendapatkan kesan “lucu” pada penggambaran ilustrasi karakter anak, dapat digunakan perhitungan tinggi tubuh dikurangi 1 kepala. Cara menggambar karakter ini juga dapat diterapkan untuk menggambar karakter anak 7-10 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Kuncinya adalah melakukan pengurangan sebanyak 1 kepala dari proporsi manusia normalnya dan penerapan prinsip distorsi dan stilasi.

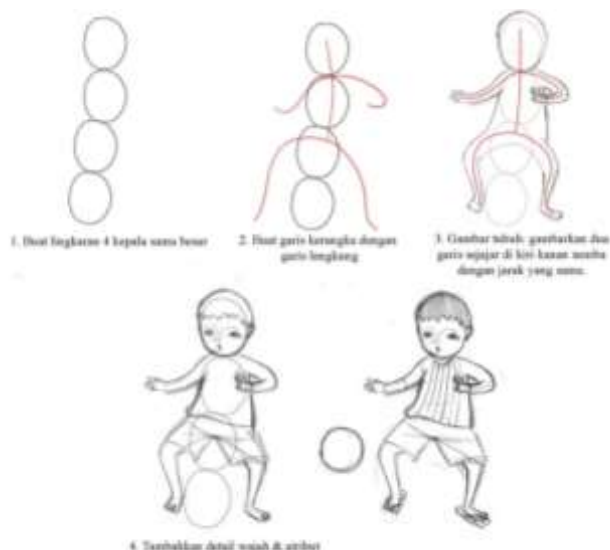


Gambar 4. Tahapan distorsi & stilasi tubuh

D. Gerak

Salah satu ciri makhluk hidup adalah memiliki kemampuan untuk bergerak. Memahami sistem gerak manusia sangatlah penting apalagi dalam mengilustrasikan anak yang memiliki begitu banyak gerakan (aktif). Langkah paling utama dalam membuat ilustrasi gerak anak adalah menentukan sumbu pergerakannya, atau dapat disebut “tulang”. Hal ini dapat dilakukan dengan membayangkan letak “tulang” utama pada pergerakan anak tersebut. Setelah menentukan “tulang”nya, maka pengembangannya berupa penambahan volume (dagingnya) dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Dalam penggambaran gerak anak digunakan metode “stickkid” – suatu bentuk karakter yang paling sederhana untuk menggambarkan “kerangka” figur anak berupa garis. Penggambaran gerak karakter dimulai dari membuat 4 lingkaran (kepala) sama besar, memberikannya rangka/ tulang, kemudian “dagingnya”, dengan menggambarkan dua garis lainnya dengan jarak yang sama dari sumbu atau tulang yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu pemberian detail.



Gambar 5. Tahapan dalam mengilustrasikan gerak

E. Setting

Penentuan setting (tempat dan waktu) yang tepat diperlukan untuk mendukung dan sebagai satu kesatuan visual yang menunjukkan ciri ke-Indonesia-an, yaitu kondisi keseharian yang dapat dijumpai di Indonesia. Walaupun dalam penggambarannya bisa sangat luas, seperti ilustrasi yang mengangkat tema budaya, kehidupan anak di kota (*urban*) pastilah berbeda dengan kehidupan anak di desa (*rural*) dan penentuan setting waktu yang dapat beragam (pakaian dan suasana sekitar ketika zaman penjajahan Belanda juga berbeda dengan pakaian dan suasana pada zaman sekarang, ketika Indonesia sudah merdeka dan modern), namun kata kunci “kondisi di Indonesia” menjadi solusinya.

Setting berdasarkan konten atau isinya dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu **atribut** (dapat berupa pakaian dan aksesoris), **benda mati** (segala bentuk benda tak bernyawa, meliputi bangunan/ arsitektur, transportasi, properti, furnitur), **flora** (tumbuhan, baik flora khas Indonesia maupun flora dalam kehidupan sehari-hari), **fauna** (hewan: hewan khas Indonesia, khas per daerah, hewan dalam kehidupan sehari-hari).

Pemilihan objek sekeliling (di luar karakter figur manusia) dalam ilustrasi perlu diperhatikan, yaitu yang memiliki ciri khas atau karakteristik visual Indonesia yang telah dikenal oleh umum atau diakui secara luas.

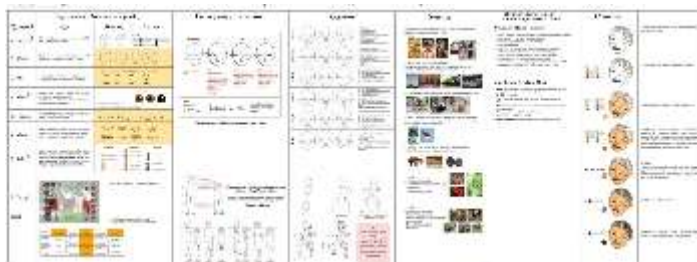
F. Bahasa rupa seni tradisi

Setelah menentukan konten ilustrasi (*image content/ wimba*), yaitu karakter dan setting berupa anak Indonesia dengan keadaan kehidupan sehari-hari di Indonesia, maka tahap berikutnya adalah menentukan cara penggambarannya (*image way/ cara wimba & inner way*), yaitu berdasar pada seni lukis Bali. Cara wimba atau cara penggambaran khas tradisi dengan sistem RWD (Ruang Waktu Datar) yang dimaksud adalah (Tabrani 2005: 100-101):

1. **Bentuk dinamis dan blabar ekspresif** untuk menunjukkan pergerakan.
2. **Imaji jamak**, yaitu penggambaran dengan banyak garis atau objek tertentu untuk menunjukkan pergerakan.
3. **Ukuran yang lebih besar**. Jika suatu objek digambarkan lebih besar dari sekelilingnya maka pesannya objek atau bagian objek yang diperbesar itu “penting” dalam cerita tersebut.
4. **Paling berkarakter** yaitu penggambaran objek atau karakter dengan arah paling karakteristik atau paling dikenali.
5. **Sinar-x** yaitu cara penggambaran wimba seolah-olah tembus pandang (transparan) walaupun objek sebenarnya tidak tembus pandang. Pesannya adalah kejadian di dalam ruang penting untuk diceritakan. Misalnya menggambar rumah terlihat semua isi rumahnya.
6. **Ruang Angkasa** yaitu cara penggambaran seakan akan wimba-wimba terbang dan atau ada yang terbolak-balik. Pesannya adalah ada ruang yang berkeliling.
7. **Lapisan latar** untuk menunjukkan urutan waktu. Tiap latar mempunyai waktu dan ruangnya sendiri. lapisan latar paling bawah maksudnya terjadi lebih dulu, lapisan latar berikut terjadi sesudahnya dan selanjutnya.
8. **Aneka tampak** merupakan cara penggambaran suatu wimba seolah-olah tampak dari aneka arah, aneka jarak, aneka waktu.

G. Pewarnaan

Pewarnaan karya yang terinspirasi dari karya seni lukis Bali dapat mengikuti prinsip dasarnya yaitu, memiliki *tone* warna kecoklatan, datar dan menggunakan warna gelap (*shading*) di sebelah dalam kontur. Tahap pewarnaan terdiri dari 2 proses utama, yaitu pemberian warna dasar dan *shading*. Pemberian warna dasar dapat dilakukan dengan mengaplikasikan warna-warna dari palet warna yang lebih muda (*highlight* atau *midtone*). Sedangkan *shading* dilakukan dengan mengaplikasikan warna-warna gelap, baik setingkat lebih tua maupun beberapa tingkat lebih tua dari warna dasar tersebut yang masih berada dalam 1 tonal.



Tabel 6. Tabel panduan keseluruhan menggambar ilustrasi anak berciri Indonesia



Gambar 6. Contoh hasil penerapan hasil panduan pada karya berjudul “Bermain Congklak”



Gambar 7. Contoh hasil penerapan hasil panduan pada karya berjudul “Pentas Tiup Suling”

Kesimpulan

Ciri ke-Indonesia-an dalam ilustrasi karakter anak Indonesia khususnya dalam pembuatan buku cergam anak dapat dihadirkan lewat penggalian berbagai seni tradisi yang ada di Indonesia, yang dapat diolah dan dijadikan “ pijakan ” untuk berkarya, dalam penelitian ini adalah seni lukis tradisi Bali dan wayang. Dalam cara penggambaran ilustrasi anak Indonesia digunakanlah unsur-unsur dan prinsip dasar seni visual dari keduanya, dengan keunikannya masing-masing. Dibantu penerapannya dengan bahasa rupa wimba, yaitu berupa *image content* dan cara penggambaran (*image way*), dan *inner way* yang berangkat dari kehidupan di Indonesia sendiri.

Image content dalam ilustrasi anak Indonesia dapat digali dari *daily life* atau keseharian hidup anak-anak di berbagai daerah di Indonesia. Termasuk dalam keseharian adalah manusia, atribut, flora & fauna dan lingkungan (setting kondisi). Manusia yang digambarkan dapat bertolak dari ciri fisik/ fenotip ras Malayan Mongoloid yang merupakan populasi ras terbesar di Indonesia.

Untuk memperkuat dan mengarahkan ciri ke-Indonesia-an-nya, maka ilustrasi karakter anak berdasar Malayan Mongoloid itu harus ditambahkan atribut yang sesuai, entah itu pakaian adat Indonesia atau sekedar pakaian yang sehari-hari dipakai oleh anak

Indonesia, misalnya seragam sekolah merah-putih dan sebagainya. Efek “penguatan” ciri ke-Indonesia-an itu lebih ditunjang lagi dengan penggambaran setting yang pas, meliputi flora & fauna juga keadaan lingkungan termasuk di dalamnya bangunan/ arsitektur maupun kondisi yang sering dijumpai di Indonesia. Dapat dikatakan bahwa ilustrasi atribut dan setting yang sesuai (Indonesia) merupakan unsur pendukung yang tak dapat diabaikan.

Image way (cara penggambaran) & *inner way* (TUD) dalam ilustrasi anak Indonesia dapat berangkat dari gaya visual tradisi. Cara penggambaran ini menggunakan prinsip re-kreasi, yaitu gaya visual dari seni tradisi Indonesia yang memiliki ciri khas, dikenal dan diakui secara luas; dipinjam gaya penggambarannya untuk dijadikan sumber inspirasi untuk berkarya dalam pembuatan ilustrasi anak Indonesia dan untuk anak. Tujuannya adalah untuk semakin memperkuat ciri ke-Indonesia-an yang ingin ditampilkan.

Daftar Pustaka

Buku

- Aspleund, Karl. 2010. *The Design process*. New York: Fairchild Books. 2nd ed
- Goldfinger, Eliot. 1991. *Human Anatomy for Artists : The Elements of Form*. New York: Oxford University Press
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak* (Jilid 1 Edisi keenam). Jakarta: Erlangga.
- Kartika, Dharsono Sony. 2012. *Wacana Seni Nusantara: Konsepsi Modern dengan sentuhan tradisi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Martabak. 2005. *Keliling Komik Dunia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Penerbit Nova.
- Salisbury, Martin. 2004. *Illustrating children books*. Singapore: Page One
- Segun, Mabel. 1988. *Illustrating for children: The importance of illustrations in children's books*. Ibadan: CLAN.
- Pardew, Les. 2004. *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. New York: Delmar Cengage Learning.
- Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir
- Taryadi, Alfons. 1999. *Buku dalam Indonesia Baru*. Yogyakarta: YayasanPustaka Obor Indonesia.

Jurnal

- Damayanti, Nuning. 2008. *Karakter Visual dan Gaya Ilustrasi Naskah Lama di Jawa Periode 1800-1920*. ITB Journal Art and Design, vol.2, No.1, 54-71
- Dwijayanti, Hutami & Naomi Haswanto Melestarikan Mitologi Cina yang Mengiringi Tradisi Tahun Baru Imlek di Indonesia Melalui *Picture Book* .2012. ITB Journal Art and Design, vol.1, No.1, 1-7

Sujatmiko, Guguh. 2010. *Ilustrasi Karakter Tokoh Cerita Calon Arang dalam Corak Batuan: Upaya Pendalaman Karakter Cerita Rakyat Indonesia*. Jurnal Universitas Paramadina, Vol. 7, No.2, Juni 2010: Edisi Khusus.

Warto. Januari 2014. *Revitalisasi Kesenian Kethek Ogleng Untuk Mendukung Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Wonogiri*. Jurnal Paramita Vol. 24 No. 1- Januari 2014 [ISSN: 0854-0039], Hal. 47-62.

Web

Hapsari, Endah. 29 Mei 2012. Ini Dia Kesenian Bali yang Diakui Dunia dalam e-newspaper Republika. Diakses dari www.republika.co.id/berita/senggang/seni-budaya/12/05/29/ini-dia-kesenian-bali-yang-diakui-dunia pada 29 Mei 2015.

Rhamdani, Benny. 13 December 2012. *Ilustrasi Buku Anak Indonesia Tertinggal?* Diakses dari <http://media.kompasiana.com/buku/2012/12/13/ilustrasi-buku-anak-indonesia-tertinggal-510694.html> pada 14 November 2014.