

# PERANCANGAN BUKU ANAK CERITA TOPENG DAN PESTA ROH SUKU ASMAT MELALUI ILUSTRASI SENI KERTAS

Dea Anandya Rahardjo

Drs. Oki Hamka Suyatna, M.Ds.

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [dea.anandya13@gmail.com](mailto:dea.anandya13@gmail.com)

**Kata Kunci** : *Buku anak, Ilustrasi eksperimental. Seni Kertas, Suku Asmat*

---

## Abstrak

Ilustrasi eksperimental merupakan sebuah pendekatan ilustrasi menggunakan media non-konvensional, salah satunya seni kertas. Di Indonesia masih jarang ditemui buku anak yang menggunakan pendekatan tersebut. Dengan kemungkinan tersebut, didesain sebuah buku anak artistik yang mengangkat cerita rakyat bersumber dari Suku Asmat dengan memperkenalkan seni kertas untuk menarik perhatian anak-anak. Buku anak berjudul "Pesta Topeng" didesain berdasarkan analisis antara teori desain buku anak dan data literature mengenai kertas seni dan Suku Asmat. Buku ini dirancang berdasarkan aspek-aspek cerita, ilustrasi dan storytelling. Perancangan ini dapat di terapkan dan dikembangkan pada buku anak yang mengangkat cerita rakyat lainnya.

## Abstract

*Experimental illustration is an illustration that using the non-conventional media, one of which is paper art. In Indonesia, there's a few children's book who using that approach. With these possibilities, this design was designed to produce a artistic children's book that elevates folklore that comes from the Asmat Tribe by introducing paper as illustrations approach to attract children's attention. This children's book titled "Topeng Roh" was designed based on analysis between theory of designing children's book and data literature about Asmat Tribe. This design can be applied and developed in the children's book that elevates other folklores.*

---

## 1. Pendahuluan

Berdasarkan review kongres IBBY (*Internationals Boards on Books for Young People*) oleh Ary Nilandary (2013) menyebutkan bahwa ilustrator di Indonesia masih berjuang dalam memenuhi kebutuhan pasar. Hal inilah yang menyebabkan buku anak di Indonesia mengalami pengulangan dan tak adanya gaya visual yang baru. Tak hanya dari segi visual, berdasarkan observasi yang dilakukan, buku anak Indonesia juga mengalami hal yang serupa dari segi cerita. Kebanyakan cerita rakyat yang beredar adalah cerita-cerita terkenal dari daerah tertentu, seperti Jawa Barat atau Bali. Cerita-cerita rakyat dari daerah timur sendiri tidak banyak terekspos, terutama cerita rakyat dari Irian Jaya.

Ilustrasi eksperimental merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang memanfaatkan kemampuan ilustrator dalam mengolah ilustrasi dengan menggunakan media dan teknik yang baru. Ilustrasi ini membuat ilustrator dapat membantu mereka dalam mencari teknik-teknik yang baru serta mencari gaya visual masing-masing. Tak hanya itu ilustrasi ini pun dapat memperluas wawasan dan memicu kreatifitas bagi penikmat. (Dunn, 2010:1) Oleh karena itu ilustrasi eksperimental merupakan pendekatan yang tepat untuk menghasilkan buku-buku anak yang artistik.

Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan untuk ilustrasi eksperimental, salah satunya adalah kertas. Pada rancangan tugas akhir ini dipilih media kertas karena media tersebut merupakan media yang sangat dekat dengan sehari-hari sehingga bagi penikmat hasil karya tersebut dapat dipahami lebih mudah. Selain itu media ini merupakan media yang sangat mudah untuk didapat dan diolah. (Jackson, 2001: 31)

Dari hal-hal tersebut maka dilakukanlah sebuah perancangan buku anak yang menggunakan seni kertas sebagai pendekatannya. Selain untuk menghasilkan sebuah buku anak yang artistik, buku anak ini juga bertujuan untuk memperluas wawasan dan memicu kreatifitas pembaca dengan cara mengenalkan seni kertas. Buku anak ini mengambil sebuah cerita yang jarang diangkat sebelumnya, yaitu cerita dari suku Asmat yang berjudul Topeng dan Pesta Roh. Hal ini bertujuan agar cerita rakyat dan budaya Indonesia dapat tetap dilestarikan.

## 2. Proses Studi Kreatif

Rancangan karya buku anak “Pesta Topeng” pada dasarnya memiliki tujuan utama berupa mengenalkan media seni kertas pada anak-anak melalui media buku. Tujuan ini bermanfaat untuk memperluas dan memicu kreatifitas anak-anak akan wawasan visual. Karena hal itu maka dipilihlah target umur 4-8 tahun didasarkan oleh teori Erik H. Erickson yang menyebutkan bahwa pada rentang umur tersebut anak-anak sedang berada dalam fase menyerap informasi sebanyak-banyaknya untuk menentukan kemampuan dan ketertarikan akan satu hal. (Shaffer, 2007:253) Berdasarkan target tersebut pula maka dipilihlah *picture book* sebagai pendekatan jenis buku anak yang sesuai.

Dalam *picture book* ini teks dan ilustrasi merupakan satu bentuk kesatuan yang saling melengkapi, sehingga agar buku anak ini dapat dinikmati diperlukan *storytelling* yang baik. *Picture book* sendiri memiliki ilustrasi yang mendominasi dibandingkan dengan teks. (Edwards, 2013) Sehingga dinilai tepat sebagai media untuk mengenalkan ilustrasi seni kertas.

### Cerita Topeng dan Pesta Roh

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Arleen Armidjaja seorang editor sekaligus penulis buku anak, beliau mengemukakan dalam penggunaan cerita rakyat pada buku anak perlu dilakukan adaptasi cerita. Karena pada dasarnya cerita rakyat banyak memiliki aspek-aspek yang tidak sesuai dengan anak-anak. Karena itu pada cerita “Topeng dan Pesta Roh” ini dilakukan adaptasi *loose* yaitu ide cerita, karakter dan situasi dikembangkan tanpa menghilangkan topik utama dan unsur budaya Suku Asmat Irian Jaya.

### Visual

Dikarenakan umur target berada dalam rentang 4-8 tahun, maka gaya visual yang digunakan adalah gaya visual yang sederhana namun tetap merepresentasikan bentuk yang sebenarnya dalam hal ini disebut sebagai gaya kartun. Gaya visual yang sederhana ini akan diimbangi oleh bentuk-bentuk dan dimensi seni kertas. Untuk memaksimalkan bentuk-bentuk tersebut diperlukan media kertas yang memiliki ketebalan untuk menjaga konsistensi bentuk serta kertas. Digunakan pula kertas yang memiliki tekstur agar visual lebih menarik dilihat dan mengimbangi penggunaan warna yang kaku/*flat* tanpa ada *shading* warna.

Tabel 1. Kecenderungan warna di Irian Jaya.

Gambar	Warna	Keterangan
		Merah, Putih dan Hitam Berasal dari cat wajah khas Irian Jaya bernama Daka Homo
		Putih, Coklat Muda, dan Coklat Di ambil dari ukiran tameng
		Krem, Coklat dan Coklat Tua Ukiran patung
		Coklat dan Coklat Tua Rumah adat Irian Jaya, Honai.

## Warna

Berdasarkan teori psikologi warna yang disebutkan dalam jurnal milik Ronald (2008) Elizabeth B. Hurlock menyatakan bahwa anak-anak menyukai semua warna. Oleh karena itu di pilihlah warna berdasarkan warna-warna yang umum muncul di Irian Jaya. Warna tersebut diambil dari cat wajah, hasil ukir, lingkungan dan lain-lain. (Lihat tabel 1)

## 3. Hasil Studi dan Pembahasan

### Konsep Verbal

Pada cerita Topeng dan Pesta Roh ini karakter Roh diganti menjadi monster untuk menghindari kepercayaan terhadap roh, animisme. Selain itu cerita ini mengalami perubahan pada alur cerita untuk mengarahkan cerita ini agar bersifat lebih menghibur. Walaupun mengalami perubahan, namun unsur utama cerita rakyat Topeng dan Pesta Roh yaitu Pesta Topeng itu sendiri tidak dihilangkan karena bagian tersebut merupakan salah satu aspek penting bagi anak-anak untuk mengenal kebudayaan Suku Asmat, Irian Jaya. Berdasarkan perubahan pada cerita maka judul asli “Topeng dan Pesta Roh” pun diubah menjadi “Pesta Topeng”.

Konsep cerita pada buku anak ini menggunakan runtutan cerita sebagai berikut; pengenalan/introduksi, masalah dan solusi. Pengenalan dimulai dengan pengenalan lingkungan atau latar belakang tempat serta pengenalan tokoh utama dan tokoh penting lainnya. Setelah itu diberikan sebuah masalah sebagai cerita utama pada buku anak ini. Cerita selanjutnya bercerita bagaimana tokoh utama tersebut memberikan sebuah solusi dan di akhir cerita akan diceritakan bagaimana dampak dari solusi masalah tersebut.

### Konsep Visual

Pada dasarnya konsep visual pada perancangan buku ini adalah mencoba untuk menampilkan kekuatan dari seni kertas. Sehingga saat proses visualisasi, ilustrasi banyak bermain pada dimensi dan bentuk. Berdasarkan analisis sebelumnya, untuk memaksimalkan bentuk kertas maka digunakan dua jenis kertas yaitu *Linmaster Wibalin*, kertas yang bertekstur digunakan pada visual-visual yang dinamis dan karton manila untuk digunakan pada visual-visual yang memiliki karakteristik keras seperti, pohon. Untuk tetap menampilkan kekuatan tersebut dalam bentuk buku, maka perlu dilakukan teknik fotografi. Teknik fotografi dilakukan dengan pengambilan dari atas untuk mendapatkan *lighting* yang sesuai.

Visualisasi pada objek, tokoh-tokoh dan panorama mengacu pada referensi Suku Asmat Irian Jaya. Studi dilakukan pada karakteristik orang-orang Suku Asmat terutama pada penggunaan tato dan pakaian adat serta karakteristik tokoh Ndat Jamu dan Manimar di Pesta Roh Suku Asmat (lihat gambar 2). Selain itu dilakukan pula studi lingkungan pada flora-flora endemik seperti pohon matoa, tanaman *cordyline* dan tanaman anggrek, serta fauna endemik burung cendrawasih. Tak hanya makhluk hidup, studi pun dilakukan pada benda-benda khas Suku Asmat seperti senjata tradisional dan rumah adat, Honai, dan motif ukir pada tameng Suku Asmat (lihat gambar 3)

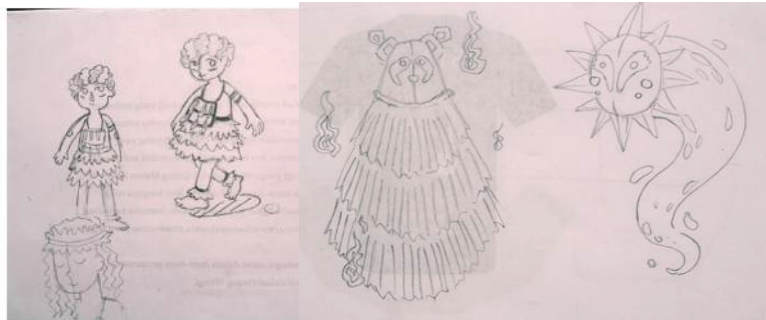
Beberapa eksperimen pun dilakukan saat melakukan visualisasi objek. Seperti pada pemilihan warna yang sesuai dengan objek serta eksperimen pada teknik seni kertas untuk mendapatkan bentuk yang sesuai. Pemilihan warna didasari pada analisis sebelumnya tentang kecenderungan warna yang muncul di Suku Asmat. (lihat tabel 1). Didapatkan warna-warna utama seperti coklat dan oranye serta warna aksen merah, hitam dan putih yang mengambil dari budaya cat wajah Suku Asmat, *Daka Homo*. (lihat gambar 4) Teknik-teknik yang digunakan meliputi *scoring, cutting, quilling dan folding*. Tak hanya dari segi visual, saat pembuatan layout dan pemilihan tipografi pun dilakukan beberapa kali. Pemilihan tipografi didasari oleh teori milik Strizver, yaitu pemakaian *infant letter* untuk anak-anak, sehingga dipilih jenis huruf *Sassoon Primary Bold* (lihat gambar 5) Tipografi pada buku anak ini, memiliki unsur bermain-main yang menyesuaikan ilustrasi serta permainan besar kecil huruf sebagai penekanan pada kata-kata tertentu yang membuat secara keseluruhannya terlihat dinamis. (lihat gambar 6)

### Konsep Media

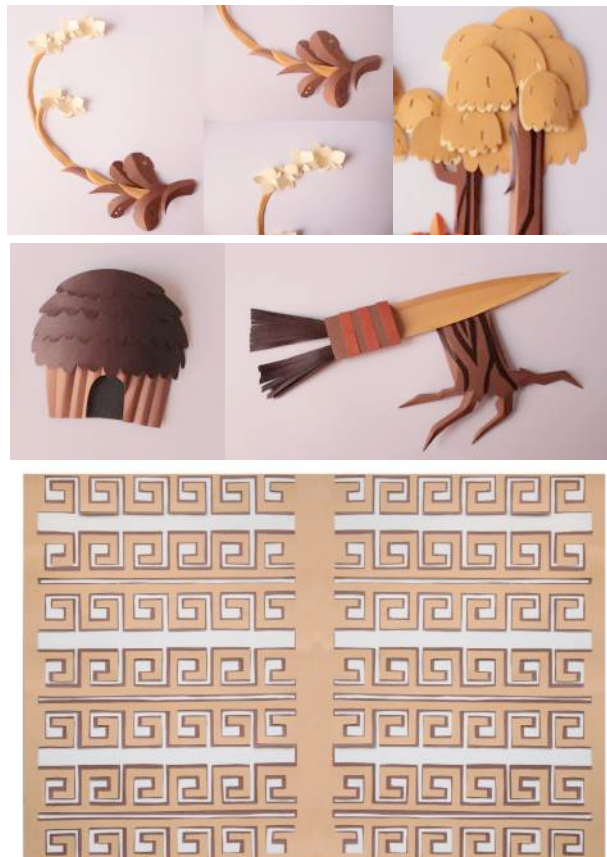
Hasil akhir dari rancangan ini berupa buku anak dengan ukuran 20 x 28 cm. Buku ini memiliki total 32 halaman dengan menggunakan jilid lem dan *hardcover*. Selain buku, hasil akhir lainnya adalah berupa karya seni ilustrasi seni kertas buku anak “Pesta Topeng”



Gambar 1. Referensi gambar



Gambar 2. Desain karakter



Gambar 2. Studi lingkungan dan studi budaya.

	C: 62 Y: 58 M: 64 K: 43		C: 14 Y: 62 M: 41 K: 1
	C: 59 Y: 58 M: 64 K: 43		M: 9 Y: 32
	C: 56 Y: 58 M: 64 K: 43		M: 5 Y: 17
	C: 46 Y: 57 M: 60 K: 43		C: 21 Y: 62 M: 86 K: 1
	C: 24 Y: 69 M: 78 K: 12		C: 75 Y: 67 M: 68 K: 90
	C: 5 Y: 68 M: 70		

Gambar 4. Warna

**THE QUICK BROWN FOX  
JUMPS OVER THE LAZY DOG.  
the quick brown fox jumps  
over the lazy dog. 0123456789**

Gambar 5. Tipografi; Sassoon Primary Bold



Gambar 6. Contoh hasil akhir

#### 4. Penutup / Kesimpulan.

Dalam perancangan ini, didapatkan bahwa dalam merancang sebuah buku anak “Pesta Topeng” ini diperlukan memerhatikan aspek-aspek penting, yaitu pendekatan ilustrasi dan cerita. Aspek-aspek tersebut pun disesuaikan berdasarkan target umur yang dituju sehingga dapat bermanfaat penuh bagi pembaca. Dari segi cerita yang diambil dari cerita rakyat “Topeng dan Pesta Roh”, diperlukan adanya adaptasi agar konteks yang dimuat tidak memberikan kesalahpahaman bagi anak-anak namun tetap membawa unsur budaya Suku Asmat Irian Jaya. Tak hanya dari segi cerita, adaptasi pun dilakukan pada unsur-unsur visual seperti motif suku Asmat.

Dari pendekatan ilustrasi sendiri, perlunya menggunakan pendekatan eksperimental seperti seni kertas yang bermanfaat untuk memperluas wawasan dan memicu kreatifitas dan menarik minat anak-anak untuk membaca. Kesulitan dari penggunaan pendekatan ini adalah dibutuhkan waktu yang lebih banyak untuk melakukan eksperimen terutama saat pemindahan media seni kertas ke dalam media buku agar kelebihan-kelebihan pada ilustrasi seni kertas ini tetap terlihat dalam media buku.

## **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih kepada Dr. Naomi Haswanto, M.Sn selaku kordinator tugas akhir desain grafis, serta Arleen Armidjaja, Triyadi Guntur, S.Sn.,M.Sn. dan Dr. Alvanov Zpalanzani, MM. selaku konsultan dalam merampungkan karya tugas akhir.

Ucapan terima kasih juga kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung sebagai sponsor utama atas dana tugas akhir.

## **Daftar Pustaka**

DUNN, Katherine. 2010. *Creative Illustration Workshop for Mixed-Media Artist*. USA, Quarry Books

JACKSON, Paul, The Arts Council of England. 2001. *On Paper : New Paper Art*. England, Merrel Publishers

RONALD, Ronald. 2008. *Perancangan Komunikasi Visual untuk Mendukung Kampanye Sosial "GREEN KIDS"*. Jakarta, BINUS.

SHAFFER, David R. Katherine Kipp. 2007. *Developmental Psychology*. Wasdworth, Cengage Learning diunduh dari [www.restlessninth.com/developmental.pdf](http://www.restlessninth.com/developmental.pdf) pada tanggal 11 Maret 2014

EDWARDS, Summer . [www.summeredward.com/2013/04/types-of-childrens-books-formats.html](http://www.summeredward.com/2013/04/types-of-childrens-books-formats.html) (diakses pada tanggal 28 Februari 2014)

NILANDARI, Ary. <http://arynilandari.wordpress.com/2013/07/23/menuju-buku-anak-indonesia-untuk-dunia> (diakses pada tanggal 11 Maret 2014)

STRIZVER, Ilene. [www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children](http://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children) (diakses pada tanggal 27 Februari 2014)