

# ANALISIS KONTEN NOVEL “MATA DI TANAH MELUS” UNTUK TAHAP AWAL PERANCANGAN ILUSTRASI DALAM BUKU ILUSTRASI ANAK

Chrisya

Desain Komunikasi Visual, School of Design, Universitas Pelita Harapan

e-mail: cc70015@student.uph.edu

## ABSTRAK

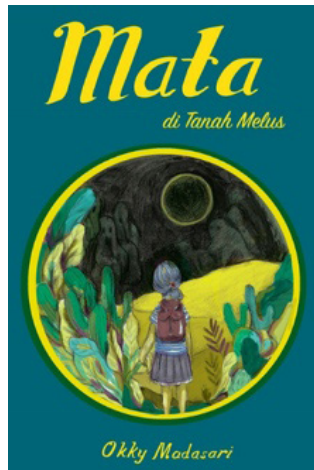
Penulisan ini membahas perancangan adaptasi novel “Mata di Tanah Melus” menjadi buku ilustrasi. Latar belakang perancangan ini adalah dibutuhkan media komunikasi visual dengan desain atau visual yang dapat menyampaikan informasi secara lebih mudah kepada anak-anak. Tujuan perancangan buku ilustrasi anak adalah untuk memvisualisasikan teks dalam novel kepada anak lewat ilustrasi. Penulis menggunakan teori-teori desain buku seperti tipografi, gaya ilustrasi, warna, dan lainnya. Penulis juga menganalisis data dengan metode *Design Thinking*, skema aktan, serta melakukan studi kasus visual. Kata kunci visual yang digunakan adalah *rural*, kebudayaan, dan berani. Dapat disimpulkan bahwa perancangan ini adalah upaya untuk mendesain buku ilustrasi dengan ilustrasi yang komunikatif dan memudahkan anak untuk memahami cerita.

Kata Kunci: Desain Buku, Buku Ilustrasi, Mata di Tanah Melus

## PENDAHULUAN

Desain dapat mengkomunikasikan informasi secara lebih efisien dan bermakna melalui penggunaan *form*, konten, dan konteks (Davis, 2017, 7). Menurut John Heskett, desain grafis adalah proses yang memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan tanda-tanda dan pesan dalam secara visual. (Heskett, 2002, 5). Dalam perancangan ini, penulis akan mengkomunikasikan informasi verbal secara visual.

Di zaman modern ini, anak dapat memperoleh berbagai macam informasi mengenai dunia lewat media informasi. Salah satu bentuk media informasi tertulis adalah sastra anak. Sastra anak adalah karya sastra yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi mengenai dunia yang akrab dengan anak-anak (Nurgiyantoro, 2013). Sastra anak dapat ditemukan dalam format buku. Terdapat berbagai macam jenis buku yang dapat dinikmati anak-anak seperti novel, buku ilustrasi, komik, dan sebagainya.



**Gambar 1** Buku “Mata di Tanah Melus” (Sumber: Gramedia, 2020)

Novel adalah bentuk karya sastra dan sebuah sarana komunikasi berupa cerita fiksi dalam bentuk tulisan. Penulis memilih untuk mengangkat dan mengadaptasikan novel anak “Mata di Tanah Melus” karya Okky Madasari (Gambar 1) menjadi buku ilustrasi. Novel ini dipilih karena mengangkat tema kebudayaan dan sejarah lokal yang penting untuk dipelajari anak-anak di Indonesia. Cerita dalam novel ini memperkenalkan anak kepada wawasan menengenai nilai-nilai kebudayaan dan sejarah suku Melus di Kabupaten Belu, Nusa Tenggara Timur. Berbeda dengan novel yang lebih menekankan komunikasi verbal, buku ilustrasi terdiri atas kombinasi dari teks tertulis, gambar visual atau ilustrasi, dan elemen desain (Bader, 1976). Buku ilustrasi dipilih menjadi media dalam proses perancangan ini karena merupakan media komunikasi visual yang lebih efektif dan digemari oleh anak-anak dibandingkan novel.

Berikut merupakan data-data yang mendukung pernyataan tersebut: Pertama, menurut Lewis, ilustrasi dapat menambahkan gambaran dan sensasi visual berupa warna dan bentuk pada tulisan biasa (Lewis, 2001, 35). Kedua, menurut Fang, ilustrasi bertujuan untuk mengembangkan latar, suasana, dan karakter tokoh dalam cerita sehingga anak mendapatkan gambaran visual yang jelas tentang keseluruhan novel (Fang, 1996). Ketiga, anak-anak cenderung mudah terdistraksi saat membaca tulisan dan kosakatanya terbatas. Maka dari itu, buku ilustrasi anak harus mampu memudahkan anak untuk mengerti isi teks yang rumit (Fang, 1996, 138).

Tujuan utama dari perancangan ini adalah sebagai berikut: Pertama, untuk membuat buku ilustrasi dalam upaya menyampaikan pesan atau informasi dengan lebih mudah kepada anak-anak. Kedua, agar ilustrasi dalam buku tersebut dapat memvisualisasikan atau memberikan gambaran visual yang jelas agar anak lebih mudah memahami cerita termasuk informasi teks yang rumit.

## KAJIAN TEORI



Gambar 2 Ilustrasi Buku “My Mindful Walk with Grandma” (Sumber: Pink, 2020)

Buku ilustrasi adalah kombinasi dari teks tertulis, gambar visual atau ilustrasi, dan elemen desain (Bader, 1976). Menurut Robin Landa, setiap buku termasuk buku ilustrasi memiliki dua elemen, yakni sampul buku dan interior atau isi buku (Landa, 2011, 190). Teori utama yang digunakan dalam keduanya adalah teori mengenai integrasi *type* dengan gambar visual. Salah satu jenis kategori integrasi tersebut adalah *Supporting Partner*. *Supporting Partner* adalah ketika salah satu antara *type* atau visual menjadi fokus utama dan sisanya sebagai aktor pendukung (Landa, 2011, 114). Untuk perancangan ini, penulis memilih visual yang mendukung *type* seperti contoh pada Gambar 2.

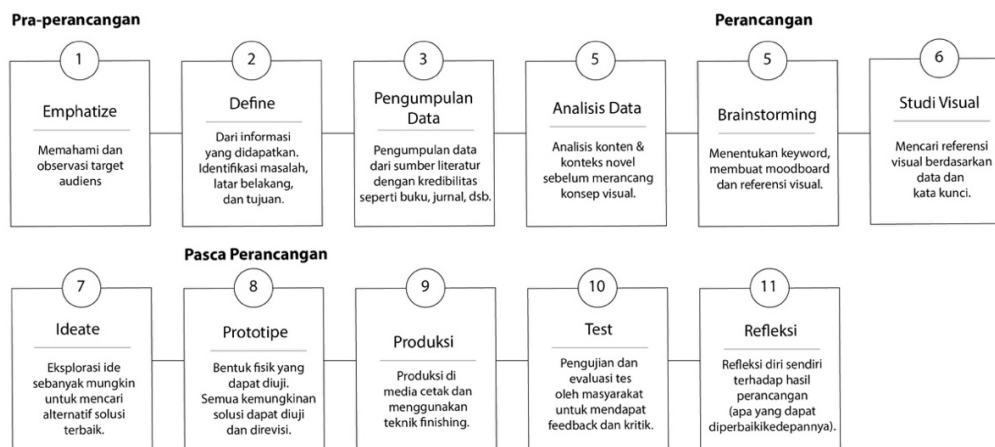
Terdapat dua gaya ilustrasi yang akan dipakai dalam perancangan ini. Pertama, gerakan seni Naif yang dulu dianggap sebagai hasil seni dari para seniman yang kurang berpengalaman. Gaya seni Naif sering ditemukan dalam buku ilustrasi anak dan memiliki karakteristik kekanak-kanakan, mengabaikan perspektif, dan terdiri atas bentuk geometris yang tidak proporsional (Brodskaaya, 2012). Kedua, gerakan seni *folk art* dimana ilustrasi mengekspresikan budaya, dan tradisi, dan kehidupan kultural dari sebuah komunitas melalui seni.

Untuk perancangan ini, salah satu hal yang akan diilustrasikan adalah karakter-karakter dalam cerita sehingga dibutuhkan teori mengenai desain karakter. Gambar 2 menunjukkan desain karakter yang terbentuk dari bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi. Setiap bentuk memberikan karakter tersebut kesan yang berbeda tergantung dari bentuk yang digunakan. Sebagai contoh, lingkaran menunjukkan karakter yang ramah dan polos, segitiga untuk karakter antagonis, dan kotak untuk karakter yang stabil dan kokoh (Wang, 2018, 14).

*Typeface* adalah desain kelompok huruf dengan karakteristik tertentu yang dibuat oleh seorang desainer *type* (Landa, 2011, 44). Menurut Ilene Strizver, penulis buku “*The Designer’s Guide to Professional Typography*”, *typeface* akan lebih mudah dibaca oleh anak-anak apabila bentuk ruang negatif dalam huruf lebih bulat. Menurut Fisher, tulisan dalam buku anak sebaiknya memiliki *kerning*, *tracking*, dan *leading* yang renggang agar tingkat legibilitas tinggi dan mudah untuk dibaca anak (Fisher, 2007). Dalam arti lain, jarak antar huruf maupun barisan teks tidak boleh terlalu dekat atau padat.

Selain *typeface*, warna juga memiliki pengaruh yang besar terutama dalam buku ilustrasi anak. Warna dapat merepresentasikan suasana, emosi, dan keadaan tertentu (Mollica, 2018). Menurut riset Debbie J.Pope, anak berusia 7-8 tahun memilih warna kuning, biru, ungu sebagai warna-warna yang menimbulkan emosi positif (rasa senang). Sebaliknya, warna merah, hitam, coklat membawa emosi negatif (rasa sedih, takut, dan lainnya). Sebagai contoh, warna-warna gelap dalam Gambar 2 dapat memberikan kesan atau suasana menagangkan dan menakutkan.

## METODOLOGI

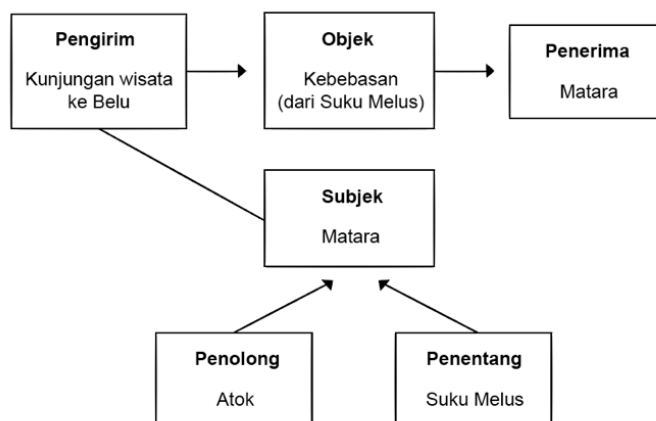


Gambar 3 Bagan Strategi Perancangan (Sumber: Chrisya, 2020)

Untuk perancangan ini, penulis merujuk kepada Metode *Design Thinking*. Menurut riset jurnal Maureen Carroll dari The Stanford University, Metode *Design Thinking* adalah pola pikir seorang desainer dan pendekatan mereka dalam menyelesaikan sebuah permasalahan (Carroll, 2015). Metode *Design Thinking* terdiri atas lima fase, yakni *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Metode ini dipakai untuk mencari ide atau solusi visual terhadap permasalahan yang ada. Berangkat dari metode tersebut, penulis membuat bagan strategi perancangan yang lebih rinci dan mengkategorikannya menjadi tiga tahap, yaitu pra-perancangan, perancangan, dan pasca perancangan (Gambar 3).

## PEMBAHASAN

Untuk perancangan ini, novel yang akan diadaptasi menjadi buku ilustrasi adalah novel anak yang berjudul “Mata di Tanah Melus” karya Okky Madasari. Berikut merupakan analisa konten buku beserta sinopsisnya: Novel ini menceritakan kisah petualangan seorang anak perempuan bernama Matara bersama ibunya ke kabupaten Belu, Nusa Tenggara Timur. Oleh karena beberapa kejadian yang tidak dapat dihindari, Matara tertawan oleh suku Melus di Belu dan mulai berusaha untuk melarikan diri untuk kembali ke ibunya. Selama perjalanannya, ia belajar mengenai cerita sejarah, nilai-nilai budaya, nilai sosial, dan tradisi upacara adat suku Melus di Belu. Novel “Mata di Tanah Melus” menggabungkan wawasan tersirat mengenai budaya suku Melus dengan kisah petualangan atau fantasi. Pengarang novel juga menghadirkan kritik sosial terhadap isu-isu sosial dalam novel yang ditulis dalam bahasa anak-anak agar mudah dipahami oleh mereka.



**Gambar 4 Skema Aktan (Sumber: Chrisya, 2020)**

Skema aktan (Gambar 4) digunakan saat menganalisis konten novel dengan lebih rinci. Menurut Greimas, aktan adalah naratif atau peran-peran abstrak yang dimainkan seseorang atau pelaku dalam cerita (Taum, 2011). Bagan atau skema aktan terdiri atas enam bagian, yakni pengirim, objek, penerima, subjek, penolong, dan penentang. Pengirim adalah penggerak cerita yang ingin mendapatkan atau mencapai suatu objek. Subjek adalah orang yang ditugaskan untuk mendapatkan objek tersebut. Selain itu, ada penolong yang membantu subjek dan penentang yang menghalangi usaha subjek. Dalam novel “Mata di Tanah Melus”, kunjungan wisata Matara dengan ibunya ke kabupaten Belu menjadi peran ‘pengirim’. Di tengah perjalanan, Matara diculik oleh suku Melus maka objek yang ingin dicapai adalah kebebasan dengan cara melarikan diri dari suku Melus. Matara berperan sebagai penerima dan subjek. Dalam perjalanannya untuk mencapai objek, Matara dibantu oleh Atok (penolong) dan dihalang oleh suku Melus (penentang). Setelah menganalisis data konten novel, penulis menentukan target audiens untuk perancangan ini. Target audiens yang dipilih adalah anak berusia 8-11 tahun, laki-laki maupun perempuan, warga negara Indonesia, dan duduk di tingkat pendidikan Sekolah Dasar.

Kata kunci dipilih berdasarkan hasil analisis data yang sudah dilakukan. Penulis menentukan tiga kata kunci, yakni *rural*, kebudayaan, dan berani. Kata *rural* berarti pedalaman atau pedesaan. Kata ini dipilih karena latar tempat novel adalah di kawasan perdesaan dengan kekayaan alam. Kata kunci kedua adalah ‘kebudayaan’. Menurut KBBI, kata ‘kebudayaan’ berarti hasil kegiatan dan akal budi manusia seperti kepercayaan, adat istiadat, serta pengetahuan manusia yang menjadi pedoman tingkah lakunya. Kata kunci ini dipilih karena novel “Mata di Tanah Melus” dominan menceritakan nilai-nilai kebudayaan suku Melus. Kata kunci ketiga adalah ‘berani’ yang berarti mempunyai hati yang tegar dan rasa percaya diri dalam menghadapi bahaya atau kesulitan. Kata ini dipilih untuk mendeskripsikan watak tokoh utama dalam novel, yakni Matara yang berani saat menghadapi rintangan.



**Gambar 5** Bagan Elemen Desain, Ilustrasi dan Warna (Sumber: Chrisya, 2020)

Berikut merupakan proses memvisualisasikan tulisan atau konten novel menjadi ilustrasi. Ilustrasi harus sesuai dengan kata kunci yang sudah ditentukan dan mampu menyampaikan pesan dan konten novel kepada target audiens anak-anak lewat media buku ilustrasi. Pertama, ilustrasi akan mengadopsi gaya naif dengan *folk art* (Gambar 5). Kedua gaya seni tersebut digunakan karena novel yang berisi konten yang ditujukan untuk anak-anak. Gaya Naif akan membantu pembaca melihat dan memahami novel melalui *point of view* dunia anak. Selain itu, ilustrasi juga memiliki karakteristik *folk art* dalam menggambarkan tradisi, budaya, dan kehidupan Suku Melus. Kedua, desain setiap karakter juga mengikuti deskripsi naratif dari novel dan mengikuti perannya dalam skema aktan. Sebagai contoh, karakter Suku Melus yang berperan sebagai “penentang” dalam novel (Gambar 4) akan digambarkan dengan bentuk persegi untuk memberikan kesan kuat, kokoh, dan tegas. Ketiga, warna ilustrasi juga disesuaikan dengan konten novel. Skema warna utama atau dominan digunakan adalah warna-warna *earth tones* yang identik dengan alam untuk menggambarkan kata kunci “*rural*” (Gambar 5). Selain itu, untuk skema warna pendukung, warna komplementer digunakan sebagai warna aksen untuk menimbulkan kontras dan membedakan *figure* dengan *ground* dalam ilustrasi. Setiap warna yang digunakan mengikuti keadaan atau suasana dalam adegan cerita.

**SIMPULAN & REKOMENDASI**

Dapat disimpulkan bahwa perancangan adaptasi novel “Mata di Tanah Melus” menjadi buku ilustrasi anak bertujuan untuk memberikan gambaran visual yang jelas mengenai isi cerita lewat ilustrasi. Ilustrasi menambahkan gambaran dan sensasi visual pada tulisan biasa sehingga anak dapat membayangkan latar, suasana, dan tokoh dalam cerita. Kehadiran ilustrasi dalam perancangan ini juga membantu anak untuk memahami nilai-nilai kebudayaan dan informasi yang kompleks dalam cerita. Ilustrasi dalam perancangan ini juga harus dapat merepresentasikan ketiga kata kunci, yakni *rural*, kebudayaan, dan berani. Diharapkan hasil dari perancangan ini menjadi solusi visual terhadap permasalahan yang ada.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bader, Barbara. (1976). *American Picturebooks from Noah’s Ark to The Beast Within*. New York: Macmillan Pub Co.

Brodskaya, Nathalia. (2012). *Naive Art*. New York: Parkstone International.

Caroll, Maureen. (2015). *Stretch, Dream, and Do - A 21st Century Design Thinking*

& *STEM Journey, Journal of Research in STEM Education Vol 1, No 1*. Accessed July 15, 2015. [http://stelar.edc.org/sites/stelar.edc.org/files/Carroll\\_2015.pdf](http://stelar.edc.org/sites/stelar.edc.org/files/Carroll_2015.pdf)

Davis, Meredith. (2017). *Visual Communication Design: An Introduction to Design Concepts in Everyday Experience*. New York: Bloomsbury Visual Arts.

Fang, Zhihui. (1996). *Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks For?*. Retrieved September 13, 2020, from Reading Horizons website: [https://scholarworks.wmich.edu/reading\\_horizons/vol37/iss2/3](https://scholarworks.wmich.edu/reading_horizons/vol37/iss2/3)

Fisher, Christina. (2007). *Typographic Decision-Making: Children's Book Design*. Rochester Institute of Technology.

Heskett, John. (2002). *Toothpicks and Logos : Design in Everyday Life: Design in Everyday Life*. United Kingdom: Oxford University Press.

Landa, Robin. (2011). *Graphic Design Solutions 4th Ed*. United States: Wadsworth.

Lewis, Helen. (2001). *Design + Environment*. London: Greenleaf Pubns.

Mollica, Patti. (2018). *Special Subjects: Basic Color Theory: An introduction to color for beginning artists (How to Draw & Paint)*. Walter Foster Publishing.

Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pengalaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Taum, Yoseph Yapi. (2011). *Studi sastra lisan: Sejarah, Teori, Metode, dan Pendekatan Disertai Contoh Penerapannya*. Yogyakarta: Lamalera.

Wang, Angela. (2018). *An Approach To Design Visuals For Archetypes Based On Character Archetype Taxonomies*. Texas: Office of Graduate and Professional Studies of Texas A&M University.