

Analisa Konten Buku Pesona Indonesia Untuk Basis Perancangan Buku Ilustrasi

Dea Gabriela

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
Dg70039@student.uph.edu

Jessica Laurencia

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
jessica.laurencia@uph.edu

Alfiansyah Zulkarnain

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan
alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

ABSTRAK

Indonesia memiliki banyak kekayaan alam, budaya etnis dan itulah sebabnya kita bersatu dengan Bhineka Tunggal Ika. Indonesia adalah negara yang terdiri dari berbagai budaya dan adat istiadat dan juga menawarkan berbagai seni tradisional, kerajinan tradisional, dan makanan tradisional. Melalui itu Indonesia menjadi negeri yang kaya akan dengan objek wisata. Pariwisata tidak terlepas dari naluri manusia yang selalu ingin tahu dan mencari hal-hal baru, bagus, menarik, menakjubkan dan menantang. Keindahan bangsa Indonesia di dokumentasi oleh Ibu Anita Tanjung dalam bentuk buku yang dengannya Anita ingin mengajak masyarakat khususnya generasi muda untuk membudayakan dan melestarikan budaya Indonesia. Dari sekian banyak wilayah, proyek ini berfokus pada wilayah Bali dan Nusa Tenggara. Bali dan NTT merupakan salah satu ikon pariwisata Indonesia. Dengan proyek ini, penulis ingin orang-orang terutama anak-anak untuk dikenalkan pada pengetahuan tentang negerinya sedini mungkin dengan menggunakan metode analisa studi pustaka sebagai basis perancangan buku ilustrasi. Buku ilustrasi ini membantu edukasi untuk anak mengenai ilmu budaya Indonesia. Diharapkan dengan pendekatan buku ilustrasi, anak-anak bisa lebih tertarik untuk belajar mengenai budaya Indonesia, dengan pendekatan buku ilustrasi yang ditargetkan untuk anak anak.

Kata Kunci: Kebudayaan, Buku Ilustrasi, Objek Wisata

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang terdiri dari berbagai budaya dan adat istiadat dan juga memiliki berbagai seni tradisional, kerajinan tradisional, dan makanan tradisional, menjadikan Indonesia pusat pariwisata bagi turis lokal maupun asing. *Traveling* merupakan faktor pelengkap dalam kehidupan manusia saat ini, terutama ketika menikmati nuansa budaya dan alam. Munculnya pariwisata tidak lepas dari naluri manusia yang selalu ingin tahu dan mencari hal-hal baru, baik, menarik, menakjubkan dan menantang. Dengan adanya banyak objek wisata Indonesia

juga kita bisa belajar mengenai sejarah dan asal usul mengenai tempat tersebut.

Buku ini sendiri berfokus pada pengalaman penulis dalam menjelajahi Indonesia dan menjelaskan secara detil tiap kebudayaan daerah, keindahan pesona pemandangan alam, flora fauna dan juga artefak serta kemegahan arsitektur. Bisa dikatakan bahwa buku ini memperlihatkan objek-objek wisata yang ada di Indonesia. Keindahan dan keelokan bangsa Indonesia ini tersimpan dalam bentuk buku oleh ibu Anita Tanjung. Banyak pengetahuan dan juga asal-usul serta fakta menarik pada setiap daerah.

Berwisata mempunyai arti yang luas, namun pada hakikatnya ada banyak tujuan, antara lain karena kebutuhan untuk menyegarkan diri secara mental dan fisik setelah bosan dengan hiruk pikuk pekerjaan sehari-hari (Darsoprajitno, 2002). Dari sekian banyak daerah, proyek ini berfokus pada daerah Bali dan Nusa Tenggara. Bali dan NTT adalah salah satu ikon wisata Indonesia. Bali dan pariwisata tidak bisa dipisahkan. Sebagai ikon pariwisata Indonesia, keindahan alam serta keragaman budaya menjadi alasan para turis berwisata (Soemantri, 2008).

Sementara itu, dalam Jurnal 'Kajian Bali', pandemi Covid-19 merupakan wabah penyakit yang amat berdampak dalam peristiwa pariwisata Bali. Total turis yang berkunjung turun menjadi 82,96%. Berkurangnya jumlah turis juga berpengaruh pada penutupan usaha pariwisata di Bali yang mengakibatkan kerugian finansial sebesar Rp 9,7 triliun setiap bulannya (BPSPB, 2021; Pemerintah Provinsi Bali, 4 September 2020). Maka dari itu penting untuk tetap mengangkat Bali agar orang-orang masih bisa menikmati keindahan Bali melalui proyek ini.

Urgensi terhadap proyek ini adalah terus memperkenalkan kebudayaan alam dan kekayaan etnis Indonesia. Terutama saat masa pandemi seperti ini, terdapat keterbatasan untuk menjelajahi tempat wisata. Dengan adanya alternatif buku yang ilustratif ini, para masyarakat, termasuk anak-anak, bisa ikut belajar dan 'menjelajahi' masuk melihat, mengenali kebudayaan Indonesia.

Buku ini berisi mengenai kebudayaan alam Indonesia dan sebagainya, tidak hanya secara umum namun anak-anak juga butuh dikenalkan pada pengetahuan tentang negerinya sendiri mungkin agar tumbuh rasa nasionalisme tanpa adanya paksaan. Maka dari itu buku ilustrasi menjadi media komunikasi visual yang dipilih untuk proyek akhir ini. Tidak hanya melalui ilustrasi, *booklet* ataupun peta kecil bisa tersisip dalam buku agar lebih bervariasi. Maka dari itu, penulis menggunakan metode analisa studi pustaka untuk basis perancangan buku ilustrasi pada proyek ini.

KAJIAN TEORI

1. Ilustrasi

Menurut, Jan V. White pada tahun 1982, beliau berpendapat ilustrasi ialah suatu tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Seperti bentuk-bentuk representasi dalam wujud diagram,

grafik, dan coretan yang digambar dengan tangan (baik secara tradisional maupun dengan alat bantu digital) juga berperan dalam memperindah dan menghidupkan penjelasan dalam naskah dan sumber dengan menyalurkan perasaan pembaca seperti kesedihan, senang, marah dan sebagainya (Maharsi, 2016).

A. Buku ilustrasi untuk anak

Dikatakan bahwa buku ilustrasi memicu imajinasi anak-anak yang membantu anak-anak memikirkan ide-ide baru dan membawa peluang baru dalam hidup mereka, baik segera maupun di masa depan (Reading Is Fundamental, 2010). Hana mengklaim bahwa banyak tokoh Amerika yang disurvei mengatakan bahwa pilihan karier mereka didorong oleh buku anak-anak yang mereka baca saat masih anak-anak, buku bergambar memerlukan beberapa interaksi dari pihak anak-anak; mereka setidaknya harus membalik halaman. Ini melatih konsentrasi anak dan dapat memperluas rentang perhatiannya. Manfaat lainnya adalah perkembangan daya ingat anak. Buku bergambar disusun dalam urutan yang menghubungkan halaman satu sama lain (Hladíková, 2014).

B. Gaya ilustrasi yang ditunjukkan pada anak-anak

Pemilihan gaya ilustrasi yang cenderung sederhana, abstrak dan cerah adalah karena anak-anak lebih menyukai buku teks ilustrasi dibandingkan buku teks dengan ilustrasi dengan gaya lainnya. Hal ini dibuktikan pada Jurnal 'The influence of illustrations on children's book preferences and comprehension.' Saat penulisan jurnal tersebut, Laurie dan timnya menyajikan empat jenis buku anak yaitu yang menggunakan ilustrasi abstrak-cerah, ilustrasi realis-cerah, ilustrasi abstrak-gelap dan ilustrasi realis gelap. Gambar realis cenderung seperti foto dan yang digambarkan abstrak seperti gambar kartun. Dan pada hasilnya anak-anak lebih menyukai buku teks ilustrasi dengan gambar abstrak-seperti kartun dengan warna cerah dibandingkan gaya ilustrasi yang realis (BROOKSHIRE et al., 2002). Hal ini membuktikan gaya ilustrasi yang sederhana dan cerah seperti gaya gambar naif lebih diminati anak-anak.

2. Warna

Warna adalah spektrum yang dipantulkan objek dan kemudian berinteraksi dengan mata kita. Warna memainkan peran penting dalam kehidupan kita karena warna dapat mengubah cara kita berpikir, bertindak dan bereaksi (Schindler & Goethe, 1970). Dalam bukunya, Agoston juga menyebutkan bahwa R. M. Evans mendefinisikan warna memiliki banyak arti. Perbedaan makna dari warna tersebut terjadi di berbagai bidang ilmu pengetahuan mulai dari kimia, fisika, dan psikologi (Agoston, 1979).

3. Tata Letak

Tata letak atau *layouting* adalah sebuah pengolahan komponen desain yang berkaitan dengan sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. *Layout* juga berperan dalam menyajikan elemen-elemen desain lainnya seperti ilustrasi dan teks agar komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan (Ambrose & Harris, 2010).

4. Sistem Grid

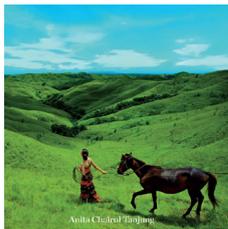
Pemakaian *grid* adalah sebagai penyusun sistem tertentu yang menghasilkan kreasi dalam cara yang konstruktif dan berorientasi. Dengan menyusun latar, bidang, dan elemen desain lainnya dalam sebuah bentuk *grid*, sesuai dengan kriteria objektif dan fungsi. Perancangan komponen visual yang diletakkan dalam sebuah sistem *grid* menghasilkan karya yang terpadu, mudah dipahami dan lebih jelas. Keapikan ini digunakan untuk menambah nilai informasi dan memberikan keyakinan (Müller-Brockmann, 1996).

METODOLOGI

Makalah ini menggunakan metode mengumpulkan data yaitu studi pustaka untuk menganalisa lebih dalam lagi konten buku Pesona Indonesia yang dijadikan basis perancangan buku ilustrasi. Menggunakan studi pustaka yang dimaksud adalah untuk mengumpulkan data mengenai teori-teori buku ilustrasi untuk anak dan juga teori mengenai manfaat buku ilustrasi mengenai pariwisata, objek wisata dan juga pengetahuan budaya Indonesia yang ditargetkan untuk anak-anak.

PEMBAHASAN

Unsur Ekstrinsik



Judul: Pesona Indonesia
Penulis: Anita Chairul Tanjung
Penerbit: PT Gramedia Pustaka Utama
Tahun Terbit: 2018 ISBN: 978-602-06-1916

Gambar 1. Buku Pesona Indonesia (Sumber: books.google.com, 2018)

Buku Pesona Indonesia yang dituliskan oleh Anita Chairul Tanjung berisi keindahan kebudayaan alam dan etnis budaya Nusantara. Buku ini berbentuk persegi empat dengan ukuran 27,5 cm x 27,5 cm, dengan ketebalan buku dua sentimeter (2 cm). Buku ini berisi 238 halaman berwarna. Pada setiap *Chapter* terdapat beberapa chapter berisi tiap kota dalam provinsi tersebut. lima *Chapter* utama adalah Jawa, Bali dan Nusa Tenggara, Kalimantan, Sulawesi dan Papua dan Sumatera.

Pemilihan buku ini juga secara spesifik karena profil penulis, Anita Chairul Tanjung merupakan sosok yang berperan aktif dalam program pelestarian budaya Indonesia. Dikutip dari ctarsafoundation.org, Chairul Tanjung bersama Anita Ratnasari Tanjung mendirikan Yayasan CT ARSA dengan beberapa program antara lain Pendidikan, Kesehatan, Kebencanaan, Kerajinan dan Pemberdayaan. Yayasan CT Arsa ikut mengiringi Ibu Anita dalam menulis buku Pesona Indonesia. Program-program yang terdapat pada CT ARSA Foundation, menjadi inspirasi hidup untuk buku kedua beliau, Pesona Indonesia.

Buku Pesona Indonesia adalah buku yang berisi kebudayaan serta pesona arsitektur tradisional serta flora fauna yang ada.



Gambar 2. Interior buku Pesona Indonesia (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2021)

Buku Pesona Indonesia menggunakan tata letak teks yang rata kanan dan kiri, padat dengan teks dan disertai gambar pemandangan. Hal ini menjadi pertimbangan penulis ketika merancang buku ilustrasi dengan target audiens anak-anak. Seperti yang dituliskan pada kajian teori, anak-anak lebih memilih gambar ilustrasi yang cenderung abstrak dan cerah seperti gambar kartun dan lebih imajinatif (Laurie, 2002). Dengan menggantikan foto serta tata letak teks yang lebih dinamis bisa mengundang perhatian anak untuk membalikkan buku sehingga anak lebih tertarik untuk belajar mengenai budaya Indonesia.

Proyek buku pesona indonesia akan dijadikan basis untuk perancangan buku ilustrasi. Contoh proyek yang pernah yang memperkenalkan objek wisata serta keindahan alam seperti flora fauna dengan pendekatan ilustrasi adalah buku WILD WORLD yang ditulis oleh Angela McAllister dan juga proyek 'Travel Oregon'.

Buku WILD WORLD ini merupakan buku ilustrasi yang memberikan pengetahuan tentang alam dan juga flora dan fauna. Dengan pendekatan gaya ilustrasi yang cerah, buku WILD WORLD merupakan salah satu contoh buku ilustrasi untuk anak dengan konten lingkungan alam yang sudah dipublikasikan dan terbilang sukses. Dimana pada situs *goodreads.com*, tercatat 65 pembaca sudah mengulas balik buku tersebut dan mereka sangat puas terhadap buku WILD WORLD dan akumulasi tinjauan mendapatkan bintang empat koma enam dari lima, yang mana terbilang sangat baik.



Gambar 3. Tampak depan buku WILD WORLD yang ditulis oleh Angela McAllister (Sumber: *outlineartists.com*, 2018)

Kemudian contoh lain adalah Travel Oregon. Proyek tersebut menjadi pembanding dengan menggunakan ilustrasi yang 'kontemporer' dan *stylized* untuk promosi wisata alam, tentang flora dan juga fauna. Dalam bentuk poster juga terdapat dilaman utama Travel Oregon, dimana hal tersebut sangat berpengaruh dalam meningkatkan ketertarikan masyarakat umum terhadap pariwisata Oregon.

Disini Travel Oregon menggunakan media ilustrasi untuk memperlihatkan objek wisata, sama seperti proyek ini. Proyek 'Travel Oregon', 'sedikit dilebihkan' memang dibuat dengan 'hiperbola' terlihat tidak nyata seperti mimpi. Video animasi, yang ditulis dan diproduksi oleh agensi kreatif yang lahir di Portland, yaitu 'Wieden+Kennedy' dan dianimasikan oleh Studio yang bernama 'Psyop dan Sun Creature' itu mematahkan kebiasaan dalam industri pariwisata (Hallett, 2018).

Copywriter Wieden + Kennedy Ansel Wallenfang juga mengatakan bahwa biasanya konten kampanye wisata adalah foto-foto indah, air terjun dalam gerakan lambat, atau foto matahari terbit. Mereka ingin melakukan terobosan baru dalam dunia pariwisata. Stokes, seorang direktur seni di Wieden+Kennedy menyatakan bahwa mereka tidak ingin sekedar membuat daftar-daftar tempat 'biasa' untuk dilihat orang. Ilustrasi dan juga animasi adalah cara sempurna untuk menangkap semua ide dan perasaan kompleks itu. Mereka menyeimbangkan gaya naif, anime dan juga lebih imajinatif agar bisa menjangkau banyak lapisan masyarakat. Dan hasilnya telah sampai kepada para pemirsa di seluruh dunia, kata tim Wieden+Kennedy. Hallett juga berkata para pelajar dari seluruh dunia yang terinspirasi oleh proyek Travel Oregon, orang-orang yang pindah dari Oregon menjadi ingin pulang, dan orang lain menjadi memesan tiket untuk berwisata ke Oregon dan tidak sabar untuk datang berkunjung.

Proyek serupa belum pernah dilaksanakan dalam konten budaya Indonesia. Sehingga dengan adanya proyek ini diharapkan penggambaran objek wisata dengan media ilustrasi bisa menjadi lebih menarik.



Gambar 4. Kumpulan gambar ilustrasi dari Travel Oregon yang merepresentasikan objek wisata Oregon
(Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCqENvRsthKwsb5Ab-OwnIOw>, 2018)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan analisa data, studi pustaka dan eksplorasi data, penulis menyimpulkan bahwa Indonesia, terutama Bali memiliki potensi wisata, keragaman budaya dan istiadat serta keindahan flora dan fauna yang layak diperkenalkan lebih dalam lagi kepada target audiens anak-anak. Maka penulis merekomendasikan perlunya diadakan perancangan media visual berupa redesain buku Pesona Indonesia dengan gaya ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak. Tentunya perancangan ini disesuaikan dengan prinsip dan kaidah desain yang baik dan benar. Untuk tahapan selanjutnya yaitu perancangan visual, dengan kumpulan riset studi pustaka yang sudah dilakukan, penulis sudah menentukan kata kunci yang sesuai terhadap buku ilustrasi mengenai alam, flora dan fauna serta objek wisata yang ditujukan untuk anak-anak yaitu dinamis, cerah dan juga kultural. Ketiga kata kunci ini perlu penelitian lebih lanjut untuk mengkaji gaya ilustrasi yang cocok.

DAFTAR PUSTAKA

- Agoston, G. A. (1979). *Color Theory and Its Application in Art and Design* (Vol. 19). Springer Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-662-15801-2>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). Basics Design 08: Design Thinking. In *Basics Design*.
- BROOKSHIRE, J., SCHARFF, L. F. V., & MOSES, L. E. (2002). THE INFLUENCE OF ILLUSTRATIONS ON CHILDREN'S BOOK PREFERENCES AND COMPREHENSION. *Reading Psychology*, 23(4), 323–339. <https://doi.org/10.1080/713775287>
- Goodreads. (2018, May). *Wild World*. <https://www.goodreads.com/en/book/show/35605861-wild-world>
- Hallett, A. (2018). *HOW TO BRING OREGON'S MAGIC TO LIFE: Behind the scenes of the "Only Slightly Exaggerated" animated film*. Travel Oregon. <https://traveloregon.com/things-to-do/trip-ideas/favorite-trips/bring-oregons-magic-to-life/>
- Hladíková, H. (2014). Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Books. *CRIS - Bulletin of the Centre for Research and Interdisciplinary Study*, 2014(1), 19–31. <https://doi.org/10.2478/cris-2014-0002>
- Kirkus. (2018, April 1). *A low-key but heartfelt call to appreciate the Earth's unspoiled places*. Kirkusreviews.Com. <https://www.kirkusreviews.com/book-reviews/angela-mcallister/wild-world-mcallister/>
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. BP ISI Yogyakarta.
- McAllister, A. (2018). *WILD WORLD* (1st ed., Vol. 1). Wide Eyed Editions.
- Müller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three*

Dimensional Designers. Braun Publish.

Reading Is Fundamental. (2010). *CHOOSING GOOD BOOKS: Getting the Most Out of Picture Books*.

Schindler, M., & Goethe, J. W. von. (1970). *Goethe's theory of colour*. New Knowledge.

Soemantri, L. (2008). *KEUNGGULAN BALI SEBAGAI DAERAH TUJUAN WISATA ANDALAN INDONESIA*.