

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. LATAR BELAKANG**

Buku masih banyak digemari karena buku memiliki keunikan tersendiri yang tidak tergantikan oleh media lain (Fery Andri, 2019:8). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Balai Pustaka, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan ataupun kosong. Menurut bidang kreativitasnya, buku dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu, Buku fiksi, Buku Faksi, dan Buku Non Fiksi. Sedangkan menurut isi bukunya, buku terdiri dari beberapa jenis seperti novel, ensiklopedia, antologi, biografi, jurnal, komik, dongeng, dan cergam. Cergam sendiri adalah singkatan dari cerita bergambar.

Buku cergam merupakan buku yang berisi karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang yang disertai gambar (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Di dalam cerita yang disajikan biasanya buku cergam memiliki pesan moral yang dapat di ambil oleh para pembacanya. Buku genre ini rata-rata ditujukan untuk anak usia 5-10 tahun dengan naskah sekitar 1000-1500 kata. Ilustrasi yang disajikan memegang peranan penting terutama karakter-karakter yang dimunculkan di dalam cergam. Selain ilustrasi, teks juga merupakan hal yang penting termaksud dari ukuran dan tata bahasa yang disampaikan di dalamnya.

Gambar maupun ilustrasi merupakan elemen penting dari sebuah buku bergambar. Gambar dan ilustrasi juga dapat meningkatkan nilai daya tarik dari buku bergambar. Hal tersebut terjadi karena dalam gambar maupun ilustrasi

yang dimuat dalam buku cerita bergambar baik itu background, pewarnaan dan desain karakter memiliki nilai keindahan secara visual yang dapat meningkatkan nilai kualitas dari buku bergambar.

Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Elemen penting dari cerita meliputi plot, karakter, dan sudut pandang narasi. Terutama untuk buku cerita anak yang berjenis cergam, ilustrasi dan karakter memiliki peranan utama untuk menyampaikan tujuan maupun isi dari buku cerita tersebut.

Unsur-unsur dalam membuat sebuah buku cerita anak yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik, unsur intrinsik meliputi tema, tokoh, latar, gaya bahasa, dan alur cerita. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur di luar aspek penulisan cerita. Unsur-unsur tersebut dipersiapkan terlebih dahulu sebelum membuat sebuah cerita anak. Unsur-unsur tersebut harus dipahami oleh pengarang agar hasil cerita berhasil dengan baik. Dengan kata lain unsur-unsur dalam cerita pendek sangat menentukan baik buruknya hasil cerita yang dihasilkan (Sarumpaet, 2003:111).

Buku cerita anak dapat diangkat dari banyak sisi dan latar belakang. Cerita yang dirasa baik untuk diangkat dalam *prototype* buku cerita anak adalah cerita-cerita yang berasal dari budaya lokal (Journal for Lesson and Learning Studies, 2019:56). Budaya lokal merupakan sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai dan pengetahuan ke dalam diri anak. Isi *prototype* ini tentu harus dikembangkan menjadi sebuah cerita yang dapat

dinikmati oleh pembaca. Menurut Vygotsky dalam Mutiah (2010:103) “Anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya atau lingkungannya”.

Cerita anak jenis cergam merupakan media komunikasi yang kuat. Tiap jenis cergam memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Adapun jenis-jenis cergam berdasarkan isi dari cerita antara lain (Achmad, 2010 : 18) :

1. Cerita mengenai hewan.

Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang yang diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia.

2. Cerita kehidupan sehari-hari atau nyata.

Menampilkan tokoh-tokoh simpatis yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak.

3. Cerita petualangan fantasi.

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari.

4. Cerita tradisional.

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan.

Dalam dunia komunikasi visual, desain karakter merupakan topik yang selalu menarik untuk dibahas. Seorang pencipta karakter maupun ilustrator dalam mendesain suatu karakter cerita bergambar untuk anak-anak, diharuskan memahami prinsip-prinsip desain karakter. Desain karakter harus memiliki ciri

tersendiri agar karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Desain karakter sangat dipengaruhi dengan budaya yang melahirkan sebuah karakter. Penggunaan unsur-unsur visual yang tepat juga hal yang perlu diperhatikan dalam desain karakter agar terciptalah karakter yang mampu berkomunikasi dengan bahasa visual yang tepat dan juga memiliki nilai estetika yang baik.

Suatu cerita fiksi, karakter merupakan pelaku yang berperan dalam menciptakan maupun mengembangkan suatu peristiwa sehingga mampu menciptakan sebuah cerita. Tingkah laku tokoh cerita anak haruslah dapat dijadikan teladan bagi pembaca anak-anak untuk bersikap, bertingkah laku, dan berinteraksi sosial dengan sesama dan lingkungan (Nurgiyantoro, 2010:217). Suatu karakter pada buku cerita anak, terutama jenis cergam, biasa di visualisasi sesuai dengan watak dan sifat dari karakter tersebut. Setiap perancangan maupun penciptaan sebuah karakter, biasanya penulis memiliki tahap-tahap dari mulai ide, penokohan, ilustrasi, dan pemberian warna. Hal ini adalah pengembangan pembentukan unsur visual pada karakter.

Belimbing wuluh, pengusir sariawan Tami, adalah salah satu Buku Cergam untuk anak-anak. Buku ini diterbitkan oleh penerbit Tiga Serangkai dari Seri Apotek Hidup yang merupakan karya dari penulis Fajriatun Nur dan di ilustrasikan oleh Rizka Nur Fajrina. Seri Apotek hidup sendiri merupakan seri buku cerita anak yang mengangkat tentang pengenalan dan pemanfaatan tanaman-tanaman lokal kepada anak-anak. Di seri ini, anak akan mendapatkan pengetahuan tentang apotek hidup, cara menanamnya, serta cara mengolahnya sebagai obat tradisional. Dalam buku ini, langkah-langkah meracik tanaman

obat yang mudah dipraktikkan hingga cara memanen tanaman obat sendiri disajikan melalui cerita yang dekat dengan keseharian.

Buku Cergam Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami, bercerita tentang karakter bernama Tami yang mengalami sariawan lalu kemudian teman sebangkunya yang bernama Lisa memberikan Belimbing Wuluh sebagai obat sariawan. Buku Cergam Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami memiliki tiga karakter yang dimunculkan dalam ceritanya, yaitu Tami sebagai karakter utama, Lisa sebagai teman Tami dan yang terakhir Bunda Tami. Setiap karakter berperan penting untuk mengembangkan keseluruhan cerita. Tami digambarkan sebagai seorang anak SD yang periang dan memiliki banyak teman. Namun suatu hari ia berubah menjadi murung dan pendiam karena dia sedang menderita sakit sariawan yang tak kunjung sembuh.

Proses *personifikasi* suatu karakter harus mencakup berbagai aspek secara menyeluruh seperti visual, psikologis, bahasa, ideologi dan lain sebagainya. Unsur-unsur pembentuk visual di dalamnya seperti garis, bentuk, warna, dan gaya akan membentuk menjadi karakter yang utuh yang di dalamnya memiliki nilai keindahan. Tentunya karakter pada cerita sebagai karya visual juga dapat dinilai dan di apresiasi dari sudut pandang estetika. Semakin masyarakat mengerti estetika, maka semakin dalam juga apresiasinya terhadap keragaman jenis karya. Begitu juga dengan visualisasi karakter-karakter pada buku cerita anak seri apotek hidup. Desain karakter juga memiliki unsur-unsur dan prinsip-prinsip pembentuk estetika di dalamnya.

Estetika adalah cabang ilmu yang mendalami tentang nilai, terutama nilai keindahan. Dalam konteks desain komunikasi visual, istilah estetika ini berada dalam lingkup yang lebih sempit, terkait dengan ranah filsafat seni (Braembussche, 2006:4). Perkembangan keilmuan estetika yang sudah berabad-abad, terutama dalam bidang seni, tentunya dapat dijadikan acuan bagaimana seseorang dapat memberikan penilaian estetis secara sistematis dan terstruktur. Dengan memperoleh pengertian tentang aspek-aspek tertentu yang terkandung dalam kesenian sebagai unsur-unsur estetika, kita dapat meninjau secara kongkrit benda kesenian maupun karya.

Dewitt H.Parker adalah seorang professor filsafat di University of Michigan pada tahun 1929 (Wikipedia/Inggris). Parker menerbitkan buku karya tentang teori estetikanya dalam buku "*The Principle of Aesthetics*". Parker menyatakan secara tersirat bahwa kesatuan atau harmoni merupakan prinsip dasar dan cerminan bentuk estetis. DeWitt H.Parker membagi enam asas yang menjadi prinsip dari apa yang dapat dinamakan suatu logika tentang bentuk estetis (*a logic of aesthetic form*). Pandangan Parker tentang bentuk estetis ini dapat digunakan untuk menganalisis/mengkaji desain karakter yang juga merupakan salah satu bentuk karya seni desain.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis tertarik untuk mengkaji estetika suatu desain karakter yaitu karakter-karakter dari buku cerita anak yang berjudul Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami dengan Pendekatan teori estetika menurut De Witt H.Parker, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif naratif. Dalam mengkaji bentuk estetis suatu karakter, terlebih

dahulu harus mengetahui unsur-unsur visual pembentuk desain karakter. Maka, kajian ini akan membahas unsur-unsur visual dan prinsip-prinsip estetika dari desain karakter dalam cerita anak sehingga membentuk karakter yang memiliki nilai keindahan yang dapat menghidupkan sebuah cerita dan meningkatkan daya tarik pembaca agar tujuan dari buku cerita tersebut dapat tersampaikan.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Unsur-unsur bentuk visual desain Karakter pada buku cerita anak Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami dari Tiga Serangkai Serial Apotek Hidup.
2. Bagaimana Prinsip-prinsip Estetika Desain Karakter pada buku cerita anak Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami dari Tiga Serangkai Serial Apotek Hidup.

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan unsur-unsur visual pembentuk desain Karakter pada buku cerita anak Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami dari Tiga Serangkai Serial Apotek Hidup.
2. Untuk menjelaskan ciri-ciri dan prinsip-prinsip estetika pembentuk desain Karakter pada buku cerita anak Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami

dari Tiga Serangkai Serial Apotek Hidup berdasarkan pendekatan dan De Witt H.Parker.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil peneliti ini diharapkan memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi penulis

Penulis dapat memperluas pengetahuan dan memperdalam tentang unsur-unsur pembentuk nilai keindahan suatu karya seni.

2. Bagi lembaga

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain dalam mempelajari kajian tentang ilmu estetika.

3. Bagi masyarakat

Memberikan pengetahuan dalam menilai desain suatu karakter dalam sebuah ilustrasi pada buku cerita anak dan menjadi referensi bagi peneliti yang ingin meneliti kajian estetika.

#### **E. TINJAUAN PUSTAKA**

Jurnal Kajian Apropriasi Dalam Seni Lukis Keliki Kawan karya Made Tiartini Mudarahayu, Tjok Udiana Nindhia Pemayun, dan I Wayan Mudana. Jurnal ini membahas tentang praktik apropriasi seni lukis Keliki Kawan dengan menggunakan bentuk estetis dan teori produk kreatif. Manfaat dari jurnal ini adalah membantu memahami pembahasan estetika menggunakan teori De Witt H. Parker hanya saja objek yang diteliti berbeda (<http://repo.isi-dps.ac.id/3074/>).



Jurnal Seni Rupa Warna, Diantara Ekspresi, Komunikasi dan Fungsi, terbitan UPT. Penerbitan Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta tahun 2018. Dalam jurnal ini banyak dibahas tentang analisis pengaplikasian unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain pada karya-karya seni rupa dan desain. Jurnal ini memberikan manfaat berupa pembedahan unsur-unsur visual yang membentuk nilai estetika dalam sebuah karya visual termaksud di dalamnya desain karakter. Perbedaan jurnal ini dengan penelitian ini adalah, dalam jurnal dibahas tentang beberapa karya seni dan desain sedangkan penelitian ini hanya membahas satu karya.

Skripsi karya Deddy Irawan Tahun 2016 dengan judul Kajian Estetis Kain Tenun Kapal Dalam Masyarakat Saibatin Lampung Timur Menurut De Witt H.Parker. Penelitian yang diteliti adalah bentuk motif-motif yang tertera dalam kain tenun kapal yang sangat kompleks dan rumit yang dikaji pada bentuk estetikanya. Manfaat dari skripsi ini adalah dapat memahamai bahwa setiap karya memiliki nilai estetika yang dapat dikaji dengan logika. Persamaan penelitian skripsi karya Deddy Irawan ialah sama-sama menganalisis estetika menggunakan teori De Witt H.Parker tetapi berbeda objek penelitian. (<https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/12173>).

Skripsi karya Muhammad Yazid tahun 2018 dengan judul Perancangan Desain Karakter Urang Bunian Dalam Budaya Minangkabau Melalui Media Art Book. Manfaat dari tugas akhir ini ialah agar dapat memahami bagaimana proses pembuatan desain karakter yang awalnya berupa data, script maupun tulisan, dapat divisualisasikan. Persamaan tugas akhir Muhammad Yazid

dengan penelitian ini ialah sama-sama membahas tentang hal-hal yang mendasari desain karakter hanya saja penelitian ini mengkaji nilai estetika desain karakter. (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/9092>)

## **F. LANDASAN TEORI**

### **1. Estetika**

#### **a. Asal-Usul Estetika**

Ilmu Estetika adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, yang mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut “ke-indahan” (Djelantik : 1990 : 6).

Misalnya apakah artinya “indah”, apakah yang menumbuhkan rasa indah itu? Dari mana datangnya rasa indah itu? Apa yang menyebabkan barang yang satu indah dan yang lain tidak? Dan apa sebabnya bahwa yang dirasakan oleh suatu orang sebagai indah tidak dirasakan keindahannya oleh orang lain?

Pertanyaan-pertanyaan seperti itu telah merangsang manusia untuk berfikir, dan selanjutnya mengadakan penyelidikan dan penelitian. Makin hari makin banyak orang terdorong untuk memikirkan hal-hal itu dan makin hari makin banyak timbul pertanyaan-pertanyaan baru yang perlu dijawab.

Telah dikemukakan bahwa pengalaman “indah” terjadi melalui panca indera kita, khususnya melalui indera penglihatan dan pendengaran, berkat kemampuan indra-indra tersebut menangkap sinar dan bunyi, dan meresapkannya ke bagian-bagian tertentu dalam tubuh

manusia. Baumgarten merumuskan bahwa tujuan dari segenap pengetahuan inderawi adalah keindahan. Dan bagi ilmu tentang pengetahuan inderawi itu dipergunakannya istilah yakni “estetika”. Estetika berasal dari kata Yunani yaitu *aesthetica* yang berarti hal-hal yang dapat diserap dengan panca indera.

## b. Estetika Menurut Beberapa Ahli

### 1) Plato

Menurut Plato dan Platonius keindahan yang sesungguhnya hanya dapat dikena dengan jalan meditasi, dimana nantinya pada suatu saat manusia dengan tiba-tiba didatangi “karunia dari atas” (Djelantik, 1990 : 112). Dengan kata lain nikmat indah berdasarkan *metafisika*, merupakan peristiwa alam gaib diluar penguasaan manusia.



Gambar 1.1 Plato (Estetika menurut beberapa ahli)  
Sumber : <https://swhistory99.blogspot.com/2016/09/plato.html>

## 2) Aristoteles

Aristoteles berpendapat bahwa estetika adalah atribut, perlengkapan dan sifat yang melekat pada benda itu sendiri, yang menyebabkan timbulnya rasa indah pada sang pengamat. Ia merumuskan ciri-ciri utama dan sifat-sifat estetika adalah sebagai berikut (Djelantik, 1990 : 114) :

- a) Kesatuan atau keutuhan yang dapat menggambarkan kesempurnaan bentuk, tidak ada yang lebih atau kurang. Sesuatu yang pas dan khas.
- b) Harmoni atau keseimbangan antara unsur dan proporsi, sesuai dengan ukuran.
- c) Kejernihan, segalanya memberikan suatu kesan yang jelas, terang, jernih, murni tanpa keraguan.

## 3) Immanuel Kant

Immanuel Kant seorang filsuf Yunani dalam bukunya *Critique of Judgement* 1914, semua penilaian dan pemahaman mengenai keindahan berpusat pada kenikmatan (Mudji Sutrisno, 2006 : 61).



Gambar 1.2 Immanuel Kant (Estetika menurut beberapa ahli)  
Sumber : <https://iphincow.com/immanuel-kant/>

Jadi, penilaian soal indah itu subjektif berdasarkan pengalaman si subjek itu sendiri. Kant membagi teori mengenai keindahan itu dalam empat bagia : (a) soal ciri netral, ketanpa pamrihan seni, (b) soal universalitas keindahan, (c) soal tujuan seni, dan (d) soal kepentingan.

#### **4) De Witt H.Parker**

Sama halnya dengan Aristoteles, teori estetika milik De Witt H. Parker juga lebih ilmiah. Menurutnya, kesatuan dalam kesenian itu dianggap sama dengan keindahan, meskipun hampir semua karya seni itu mengandung unsur lain lagi. Secara tersirat kesatuan atau harmoni merupakan prinsip dasar dan cerminan bentuk estetis.



Gambar 1.3 DeWitt H.Parker (Estetika menurut beberapa ahli)  
 Sumber : <http://faculty-history.dc.umich.edu/faculty/dewitt-h-parker>

Mengenai kajian tentang bentuk estetis dalam karya seni, Parker membaginya kedalam 6 asas (Dharsono Sony : 2007: 81) :

**a) Asas Kesatuan/utuh.**

Asas ini berarti bahwa setiap unsur dalam suatu karya seni adalah perlu bagi nilai karya itu, dan karyanya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu, dan sebaliknya mengandung semua yang diperlukan. Nilai dari suatu karya sebagai keseluruhan tergantung pada hubungan timbal balik dari unsur-unsurnya, yakni setiap unsur memerlukan, menanggapi dan menuntut setiap unsur lainnya. Pada masa yang lampau asas ini disebut kesatuan dalam keanekaan (*unity in variety*). Ini merupakan asas induk yang membawakan asas-asas lainnya.

**b) Asas Tema.**

Dalam setiap karya seni terdapat satu atau beberapa ide induk atau peranan yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola, irama, tokoh atau makna) yang menjadi titik pemusatan dari nilai keseluruhan karya itu. Ini menjadi kunci bagi penghargaan dan pemahaman orang pada karya seni itu.

**c) Asas Variasi Menurut Tema.**

Tema atau suatu karya seni harus disempurnakan dan diperbagus dengan terus menerus. Agar tidak menimbulkan kebosanan, pengungkapan tema yang harus tetap sama itu perlu dilakukan dalam berbagai variasi.

**d) Asas Keseimbangan.**

Keseimbangan adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dalam karya seni walaupun unsur-unsurnya tampaknya bertentangan tapi sesungguhnya saling memerlukan, karena bersama-sama mereka menciptakan suatu kebulatan. Unsur-unsur yang saling berlawanan itu perlu hal yang sama karena yang utama ialah kesamaan dalam nilai. Dengan kesamaan dari nilai-nilai yang saling bertentangan terdapatlah keseimbangan secara estetis.

**e) Asas Perkembangan.**

Dengan asas ini dimaksudkan oleh Parker yaitu proses yang bagian-bagian awalnya menentukan bagian selanjutnya dan

bersama-sama menciptakan suatu makna yang menyeluruh. Jadi misalnya dalam sebuah cerita hendaknya terdapat suatu hubungan sebab dan akibat atau rantai yang memerlukan ciri pokoknya berupa pertumbuhan dari makna keseluruhan.

**f) Asas Hirarki.**

Kalau asas-asas variasi menurut tema, keseimbangan dan perkembangan mendukung asas utama kesatuan utuh, maka asas yang terakhir ini merupakan penyusunan khusus dari unsur-unsur dalam asas-asas tersebut. Dalam karya seni yang rumit kadang-kadang terdapat satu unsur yang memegang kedudukan penting. Unsur ini mendukung secara tegas tema yang bersagkutan dan mempunyai kepentingan yang jauh lebih besar daripada unsur lainnya.

**c. Tujuan dari Ilmu Estetika**

Tujuan mempelajari ilmu estetika adalah sebagai berikut (Djelantik : 1999 : 10) :

- 1) Memperdalam pengertian tentang rasa indah pada umumnya dan tentang kesenian pada khususnya.
- 2) Memperluas pengetahuan dan menyempurnakan pengertian tentang unsur-unsur objektif maupun subjektif yang membangkitkan rasa indah pada manusia atau yang berpengaruh atas pembangkitan tersebut.
- 3) Memperkokoh rasa cinta terhadap kesenian dan kebudayaan.



- 4) Memantapkan kemampuan untuk penilaian karya seni dan dengan jalan itu secara langsung mengembangkan apresiasi seni di dalam masyarakat pada umumnya.
- 5) Secara tidak langsung memperkuat keyakinan dalam masyarakat akan kesusilaan, moralitas dan perikemanusiaan.

## 2. Bentuk

### a. Definisi Bentuk

Bentuk menurut wikipedia inggris ialah satu titik temu antara ruang dan massa. Bentuk juga merupakan penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang di tempati oleh objek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi)-nya terhadap bidang semesta yang di tempati. Bentuk objek juga tidak tergantung pada sifat-sifat spesifik seperti: warna, isi, dan bahan.

Seorang ahli matematika dan statistik dari Inggris, David George Kendall mendefinisikan "bentuk" sebagai berikut (Kendall, D.G : 1984: 16) : Bentuk adalah seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala, dan rotasinya diubah. Bentuk sederhana dapat diterangkan oleh teori benda geometri dasar (dua dimensi) misalnya titik, garis, kurva, bidang (misal, persegi atau lingkaran), atau bisa pula diterangkan oleh benda padat (tiga dimensi) seperti kubus, atau bola. Namun, kebanyakan bentuk yang kita temui dalam kehidupan sehari-hari adalah bentuk rumit. Misalnya bentuk

pohon dan bentuk garis pantai, yang mana sangat rumit sehingga diperlukan lebih dari sekadar teori geometri sederhana untuk menganalisisnya.

#### **b. Bentuk Dalam Seni Rupa dan Desain**

Kehadiran bentuk dalam seni rupa tidak terlepas dari peranan garis yang memberi batas ruang, sebagaimana yang terdapat dalam bentuk bidang dua dimensional garis menjadi batas keruangan dengan bidang yang lainnya dan pada bentuk tiga dimensional dibatasi oleh garis imajiner. Maka dalam hal ini bentuk sangat tergantung dari keberadaan garis yang menentukan identitas dari sebuah bentuk.

Feldman menyebutkan dalam buku *Art as Image and Idea* terjemahan SP. Gustami (1991: 28-29) bentuk adalah “*manifestasi* fisik luar dari suatu obyek yang hidup” tetapi bidang adalah “*manifestasi* dari suatu obyek yang mati”. Hasil berbagai bentuk dapat memiliki kualitas linier jika perhatian kita diarahkan pada batas-batas mereka, tetapi kontur-kontur itu biasanya mempunyai efek membuat kita menyadari bentuk, yakni mereka menghadirkan warna-warna yang *silhouette* pada bidang atau ruang yang mereka pagari.

Kehadiran bentuk yang memiliki kualitas linier mempunyai efek batas keruangan, sehingga kita menyadari bentuk itu sendiri memiliki keluasan dan volume yang dapat dirasakan, diukur, dan ditafsirkan keberadaannya. Dalam penciptaan karya seni lukis, bentuk merupakan hasil intepretasi nilai terhadap bentuk-bentuk eksternal melalui

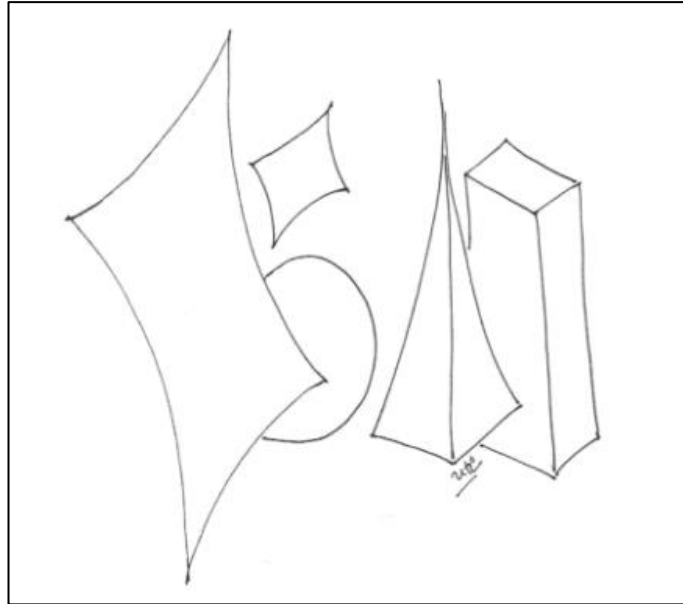
pengamatan dan perenungan, yang kemudian menjadi pengalaman batin yang lebih bersifat imajiner. Ketika ada rangsangan intuitif, secara internal muncul suatu dorongan terhadap emosi untuk mengekspresikan kembali nilai-nilai tersebut yang disusun atas dasar pertimbangan-pertimbangan estetika dan artistik, melalui pemanfaatan medium tertentu seperti bahan, warna, tekstur serta teknik yang digunakan. Dari nilai bentuk ini dapat membangkitkan seluruh potensi diri penikmat untuk menggali lebih jauh nilai-nilai lain yang ditawarkan. Dalam hal ini penikmat dapat menangkap perasaan tertentu atau terbangkitkan perasaan tertentu, karena bentuk lahiriah (inderawi) dari suatu karya seni juga dapat memberikan pengalaman imajiner dan mengembangkan pesan pada penikmat.

### **c. Jenis-jenis Bentuk**

Inspirasi bentuk pada dasarnya dapat diambil dari alam ataupun dari berbagai bentuk dasar yang diciptakan oleh manusia. Karenanya, bentuk itu sendiri dapat dikategorikan menjadi dua jenis (Bambang Irawan, 2013 : 78 ) :

- 1) Bentuk alami, atau semua bentuk yang terdapat di semesta, yaitu bentuk yang wujudnya lebih bebas dan tidak terikat oleh kaidah bentuk yang dibuat oleh manusia.
- 2) Bentuk jadian, yaitu bentuk yang diciptakan oleh manusia melalui proses pengolahan. Perwujudannya selalu mempunyai dasar bentuk yang juga hasil rekayasa manusia. Bentuk jadian ini dibagi

lagi menjadi dua, yaitu bentuk dasar dua dimensi (dwi matra) dan bentuk dasar tiga dimensi (tri matra).



Gambar 1.4 Bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi  
Sumber : Mukhirah Dasar Seni dan Desain

#### d. Hal-hal yang Mempengaruhi Bentuk

Setiap bentuk mempunyai ukuran, raut, posisi, orientasi, dan visual. Ada dua hal yang tidak selalu ada pada bentuk yaitu warna dan tekstur. Akan tetapi kedua hal tersebut mampu memberikan sentuhan tersendiri pada hasil akhir dari bentuk tersebut, yang dapat menambah nilai estetikanya (Bambang Irawan, 2013 : 79).

##### 1) Pengaruh tekstur pada bentuk

Keberadaan tekstur pada bentuk dapat memengaruhi kualitas permukaan benda, peradaban, dan refleksi dari cahaya.

##### 2) Pengaruh warna pada bentuk

Hal-hal yang dapat dipengaruhi oleh warna pada suatu bentuk diantaranya sebagai berikut :

a) Nilai kualitatif bentuk

Contohnya dengan mengubah warna benda yang kusam menjadi cemerlang. Dapat dikatakan bahwa perubahan warna tersebut akan memberikan nilai tambah benda itu dan akan berpengaruh pada nilai kualitatifnya.

b) Kesan berat ringannya suatu bentuk

Contohnya terdapat dua buah *maket* model bongkahan batu besar dari *Styrofoam*. Salah satu dicat dengan warna seperti batu sungguhan dan lainnya tidak dicat sama sekali. Efek pengecatan tersebut dapat membuat manusia berpikir bahwa *maket* model tersebut adalah batu sungguhan yang sangat berat. Sebaliknya, *maket* model yang tidak dicat memberikan kesan yang ringan bagi orang yang melihatnya.

c) Permukaan bentuk

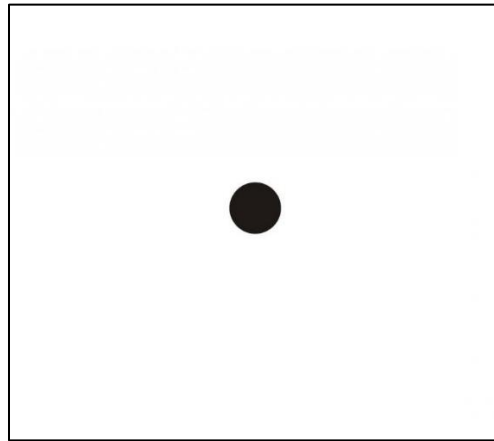
Melalui pewarnaan pada suatu benda maka dapat memberikan kesan kasar halusnya permukaan benda tersebut. Contohnya benda yang warnanya tampak mengkilap memiliki kesan permukaan yang halus.

**e. Elemen Pokok Bentuk**

Bentuk tercipta dari torehan elemen-elemen pokok yang saling terikat sehingga menghasilkan suatu massa. Elemen-elemen pokok tersebut diantaranya sebagai berikut (Bambang Irawan, 2013: 80) :

1) Titik

Titik merupakan unsur seni rupa yang paling mendasar. Titik dapat dikembangkan menjadi garis dan bidang.

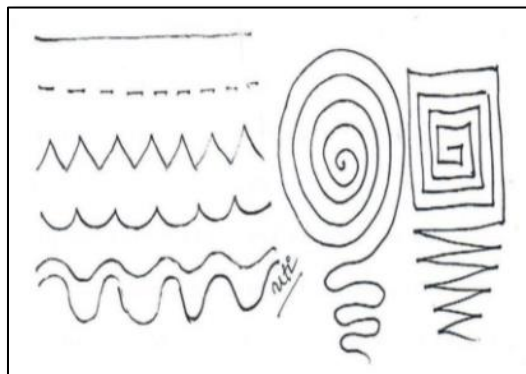


Gambar 1.5 Titik

Sumber : <https://www.kompasiana.com/>

2) Garis

Garis merupakan elemen yang memiliki panjang, arah dan kedudukan (posisi).

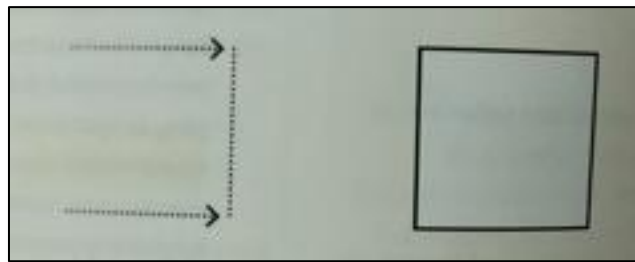


Gambar 1.6 Garis

*Sumber : Mukhirah Dasar Seni dan Desain*

### 3) Bidang

Bidang merupakan elemen yang memiliki panjang, lebar, arah, posisi, rupa, dan permukaan.

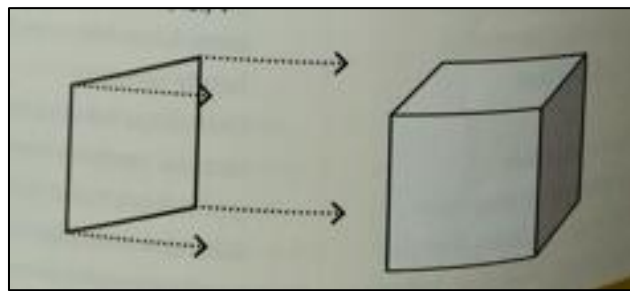


Gambar 1.7 Bidang

*Sumber : Bambang Irawan Dasar-Dasar Desain*

### 4) Volume

Volume merupakan elemen yang memiliki panjang, lebar, tinggi, posisi, arah, permukaan, isi, dan ruang.



Gambar 1.8 Volume

*Sumber : Bambang Irawan Dasar-Dasar Desain*

## 3. Karakter

### a. Pengertian Karakter

Sebuah cerita fiksi biasanya terdapat karakter atau pelaku cerita. Karakter dapat terdiri dari satu orang atau lebih. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2014: 1476), karakter adalah pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama, sedangkan menurut

Aminuddin (2002: 79), karakter adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi (*prosa*) sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita yang utuh. Selanjutnya, Aminuddin mengatakan bahwa karakter-karakter dalam sebuah karya sastra biasanya merupakan rekaan, tetapi karakter-karakter tersebut adalah unsur penting dalam sebuah cerita. Peran pentingnya terdapat pada fungsi karakter yang memainkan suatu peran tersebut dapat dipahami oleh pembaca. Karakter adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau lakuan dalam suatu cerita (Sembodo, 2009: 5).

Tokoh ataupun karakter adalah orang yang memainkan peran dalam karya sastra (Zaidan, 2004:206), sedangkan istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita misalnya sebagai jawab terhadap pertanyaan: “siapakah tokoh utama novel itu?” (Nurgiyantoro, 2010:165). Kehadiran seorang tokoh dalam sebuah cerita merupakan hal yang sangat penting karena tanpa tokoh atau pemeran maka akan hilang daya gerakannya.

#### **b. Desain Karakter**

Desain Karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Secara visual Karakter desain sering disebut dengan istilah “kartun”. Biasanya hadir dengan visual yang sederhana. Bentuk terdiri dari garis-garis *outline*,



penggunaan warna-warna *solid* dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan *exaggeration* yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini tidak terikat bahkan *relative* tergantung gaya apa yang dianut oleh perancang.

Berulang-ulang Desainer mendesain karakter sampai dapat memilih yang terakhir . Jika melihat sketsa asli yang dibuat oleh beberapa studio tentang karakter mereka, Penonton tidak akan dapat mengetahui siapa mereka. Karakter harus dapat menarik penonton, ada berbagai teknik yang membantu untuk mencapai itu. Salah satunya menggunakan bentuk dan desain bulat, sehingga karakter lebih hangat dan terlihat lebih kekanak-kanakan. Beberapa contoh karakter yang dirancang dengan bentuk bulat adalah *Mickey*.

Kadang-kadang, animator membuat karakter berdasarkan orang-orang dari kehidupan nyata. Misalnya, Chihiro dari *Ghibli's Spirited Away*, terinspirasi oleh putri salah satu animator studio pada saat itu. Juga, raja Triton dari *The Little Mermaid* didasarkan pada ayah Andreas Deja, serta Ariel, yang didasarkan pada istri Glen Keane.

Saat mendesain karakter, animator juga mempertimbangkan negara tempat film tersebut berada. Mereka ingin gaya gambar dari film tersebut menyerupai budaya negara itu dalam beberapa cara, misalnya, Hercules digunakan sebagai inspirasi berbagai kolom Yunani dan di Lilo dan Stitch animator menggambar karakter gemuk dengan kaki berat. Juga, mereka harus menggambar mereka sesuai dengan ras

negara tertentu yang mereka inginkan untuk mengatur film, orang-orang Cina, orang-orang Afrika, orang-orang Amerika Selatan.

Ketika desain akhir dipilih, animator membuat model karakter. Model karakter adalah lembaran dengan tampilan karakter yang berbeda (full-frontal, half-frontal, sisi kiri) yang dibuat 33 sehingga setiap animator tahu bagaimana mereka akan terlihat dari setiap sudut. Animator menggambar wajah karakter dengan ekspresi yang berbeda juga.

### c. **Unsur – Unsur Desain**

Dalam pembuatan desain adapun unsur yang harus dipahami antara lain (Dharsono Sony : 2007: 36) :

#### 1) **Garis**

Garis merupakan unsur dasar dalam sebuah bentuk desain. Unsur garis adalah unsur yang merupakan titik atau poin yang saling terhubung dengan titik atau poin lainnya yang akan membentuk sebuah bentukan gambar garis.

Garis lurus merupakan suatu garis yang berdiri tegak lurus dan membentuk pola tertentu. Garis lurus ini terdiri dari garis diagonal, garis vertikal, dan juga garis horizontal. Garis lengkung merupakan suatu garis yang memiliki pola dan bentuk melengkung. Garis lengkung ini terdiri dari garis lengkung untuk kubah, garis lengkung untuk busur, garis lengkung mengapung.

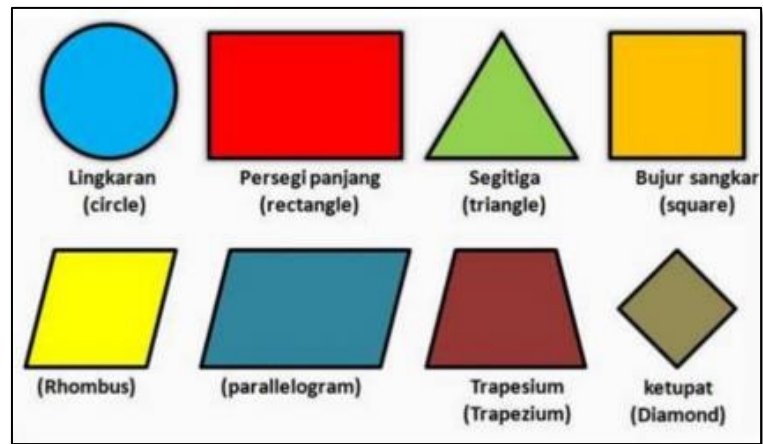
Garis majemuk merupakan suatu garis yang sifatnya majemuk. Garis yang satu ini terdiri dari garis zig zag yang awalnya adalah garis lurus yang arahnya berbeda dan bersambung, serta garis berombak atau lengkung S yang merupakan garis lengkung bersambung. Sedangkan garis gabungan merupakan suatu garis yang terdiri dari gabungan beberapa unsur garis. Mulai dari gabungan garis lurus, lengkung dan majemuk.



Gambar 1.9 Macam-Macam Garis  
 Sumber : <https://tse4.mm.bing.net/>

## 2) Bentuk

Bentuk adalah unsur seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa garis hingga membentuk beberapa sisi. Bidang merupakan dimensi kedua yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Contoh bidang misalnya adalah persegi, segitiga, trapesium dan lain-lain.

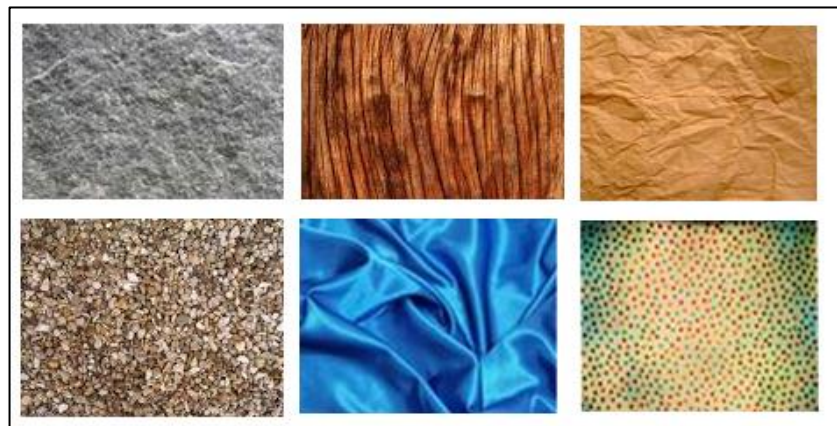


Gambar 1.10 Jenis Bentuk

Sumber: <https://www.zonareferensi.com/>

### 3) Tekstur

Tekstur merupakan tampilan dari sebuah gambar (desain) yang pada visualisasi permukaannya memiliki suatu bentuk, corak dan pola yang bisa dilihat dan dicermati oleh mata bahwa permukaan gambar tersebut terlihat halus, kasar, lembut. Contohnya terlihat seperti permukaan kulit kayu, kain, dinding, kanvas.



Gambar 1.11 Jenis Tekstur

Sumber: <https://mazgun.wordpress.com/2009/10/12/unsur-rupa-dan-komposisi/>

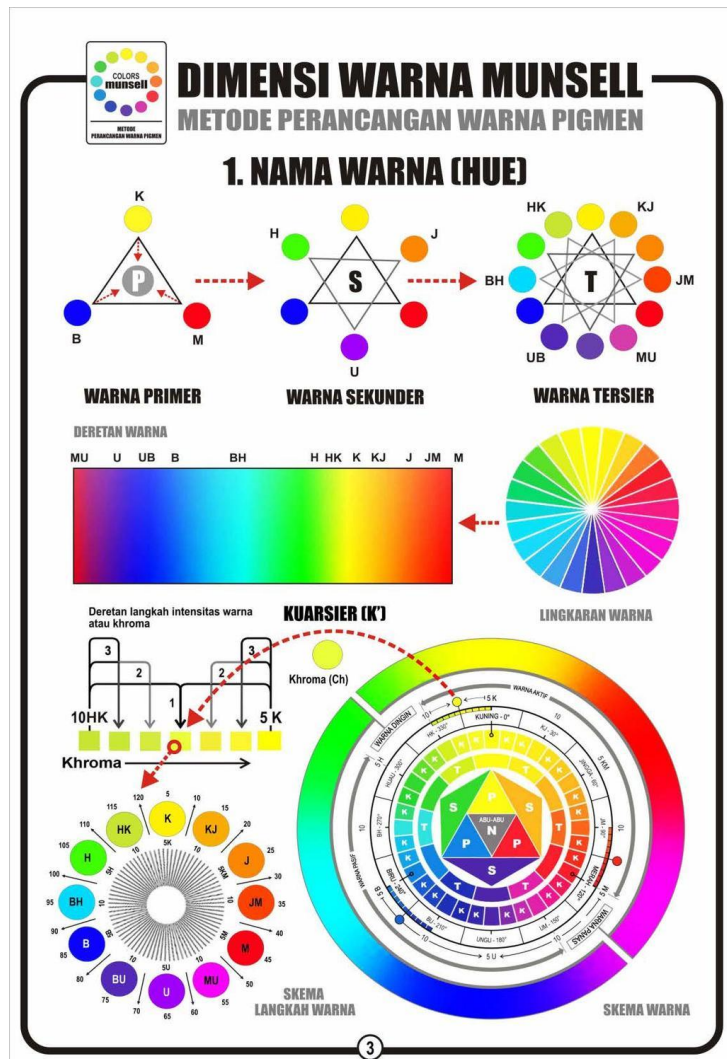
#### 4) Warna

Warna adalah unsur yang sangat kompleks untuk diperhatikan. Pemilihan warna menentukan arah dan tujuan sebuah desain karena warna mewakili visual yang bisa dinilai oleh mata. Ketika mata melihat ke warna yang kurang cocok atau tidak sesuai maka otomatis desain yang dibuat akan ternilai tidak bagus atau tidak sesuai. Untuk itu perpaduan warna untuk sebuah desain sebaiknya hanya di padukan pada warna yang bisa menyatu dengan warna latar atau objek ataupun teks. Contohnya warna latar yang hitam bisa dipadukan dengan objek atau teks yang berwarna putih.

Warna terbagi dua kelompok ialah warna panas dan warna dingin. Warna panas ialah kelompok warna dengan rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna dingin ialah kelompok warna dengan rentang setengah lingkaran warna mulai hijau hingga ungu.

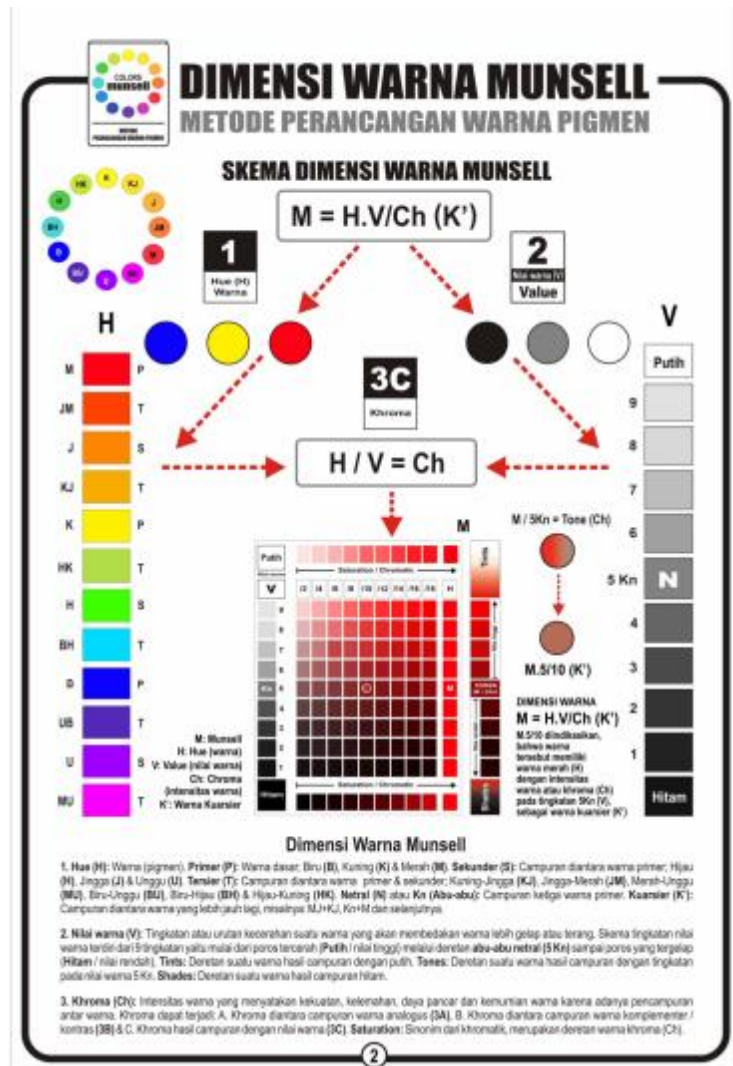
Albert H.Munsell menjabarkan warna memiliki 3 dimensi yaitu *Hue, Value, Chroma*.

- a) *Hue*: Warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, hijau, jingga, ungu dan lain-lain.



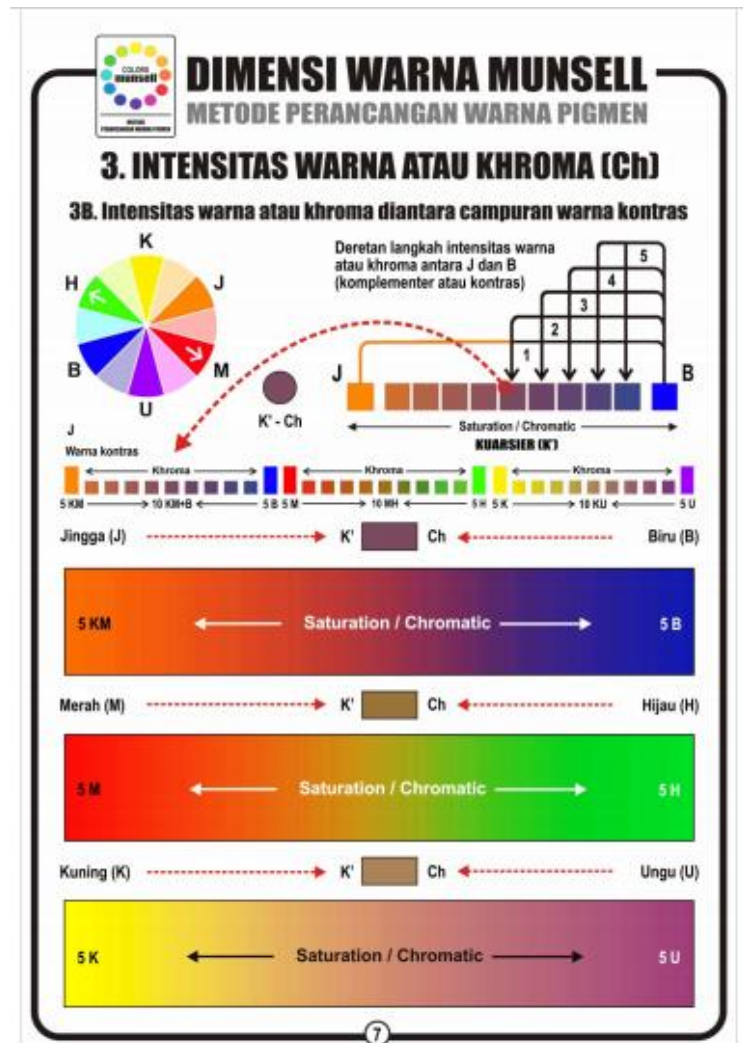
Gambar 1.12 Dimensi Warna Hue  
Sumber: Deddy Award Widya Laksana-Dimensi Warna

- b) *Value*: Tingkat gelapnya warna mulai dari tingkat paling atas warna putih sampai paling bawah warna hitam.



Gambar 1.13 Dimensi Warna Value  
Sumber: Dedy Award Widya Laksana-Dimensi Warna

c) *Chroma* : Intensitas warna atau pencampuran warna.



Gambar 1.14 Dimensi Warna *Chroma*  
 Sumber: Deddy Award Widya Laksana-Dimensi Warna

#### d. Pembuatan Desain Karakter

##### 1) Menentukan Tema

Pertama tentukan tema apa apa yang ingin dibuat, pahami karakter yang akan diciptakan. Setelah itu, sederhanakan tema dan susunlah menjadi satu kalimat deskriptif, contohnya kata-kata barat, retro, dan *futuristik* yang mewakili waktu yang berbeda.



Atau kata-kata, seperti *nerd*, *cool*, jahat yang mendeskripsikan gaya dan kepribadian, lalu perkuatlah tema yang akan dibuat.

## 2) Menentukan Latar Belakang Karakter

Ciptakan cerita bagaimana kehidupan karakter, seperti tempat tinggal mereka, bagaimana cara mereka menjalankan kehidupannya dan informasi pendukung lainnya. Informasi pendukung bisa di dapatkan dari hasil penelitian dan survei ke berbagai tempat, budaya, dan profesi agar kehidupan dan karakter yang kamu ciptakan benar-benar hidup sehingga kamu dapat dengan mudah untuk membuat desain karaktermu sendiri melalui latar belakang cerita tersebut.

## 3) Menentukan Jenis Gaya Karakter

Menentukan jenis karakter adalah hal yang paling menyenangkan. Bermainlah dengan imajinasi tentang jenis karakter seperti apa yang diinginkan. Tidak semua karakter harus berupa manusia dan berasal dari planet bumi, semuanya tergantung pada cerita. Menurut website kelasanimasi.com ada beberapa jenis gaya desain karakter yaitu :

### a) Realistic Karakter

Gaya seperti ini biasanya sangat menyerupai bentuk aslinya. Seperti contohnya karakter manusia dan binatang di gambarkan dengan bentuk seperti aslinya dengan detail.

b) Kartun

Jenis gaya karakter ini, adalah penggambaran karakter dengan bentuk dan penampilan lucu. Gaya karakter ini dibuat dengan bentuk yang lebih imajinatif.

c) Karikatur

Gaya ini tidak beda jauh dengan realistik, hanya saja tetap seperti kartun karena memiliki ukuran kepala yang lebih besar dengan badan yang kecil

d) Manga Style

Gaya ini ada sebutan untuk gaya karakter yang banyak digunakan pada komik Jepang.

e) Abstrak

Ini adalah gaya desain karakter dengan bentuk yang imajinatif. Karakter ini tidak berupa manusia ataupun binatang melainkan karakter yang berasal dari imajinasi penciptanya, seperti monster, alien dsb.

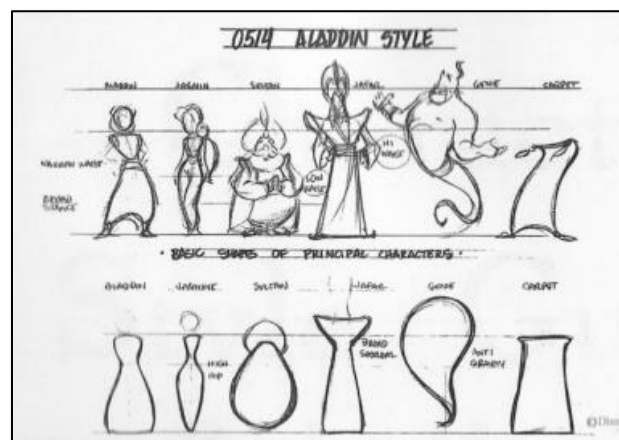


Gambar 1.15 Jenis-Jenis Karakter (Disney)

Sumber: <http://lehalehe.blogspot.com/2014/05/karakter-disney.html>

#### 4) Menentukan Bentuk Karakter

Ada kalanya karakter diputuskan untuk mengambil dari bentuk hewan, manusia, perabotan, geometris bentuk dasar, kartun atau sama sekali yang belum pernah dilihat. Karakter kadang dibentuk dengan anatomi yang sederhana atau rumit. Atribut ataupun properti yang dibentuk juga akan menyesuaikan dengan ide penciptaan karakter tersebut.



Gambar 1.16 Bentuk-Bentuk Karakter (Aladdin Style)

Sumber: <http://reference4designers.blogspot.com/2012/09/hi-friends-had-already-posted-more.htm>

Di sisi lain, kreatifitas perancang ketika mulai membuat karakter harus selalu terbuka dengan semua kemungkinan kemungkinan. Karakter bisa didekonstruksi dari bentuk apa pun, mulai dari yang sama sekali berbentuk dasar seperti kubus, silinder, bola atau yang meniru dari bentuk-bentuk yang ada disekitar kita, seperti mobil, kap lampu, lilin, pohon dan lain sebagainya. Ini yang menjadi esensi dari perancangan karakter dari animasi, bahwa apa pun obyeknya bisa dianimasikan.

## 5) Menentukan Warna

Setiap membuat karakter warna menjadi salah satu unsur yang menunjukkan identitas karakter. Dibalik teori warna untuk menentukan warna karakter, warna memiliki arti dan makna untuk menjelaskan identitas karakter.



Gambar 1.17 Warna Karakter

Sumber: <https://cwfox.com/2018/02/01/building-a-color-palette-for-your-character/>

## 6) Sketsa Pose Karakter

Buatlah pose yang dinamis karakter agar tampak lebih hidup. Selain pose depan dan belakang, cobalah ciptakan pose dengan berbagai gerakan, misal saat ia menari, lompat, bernyanyi, atau tertawa. Hal ini berhubungan dengan latar belakang cerita yang sebelumnya telah dibuat.



Gambar 1.18 Pose Karakter

Sumber: <https://novocom.top/view/7a26a6-body-poses-drawing-cartoon/>

## 7) Gaya Karakter

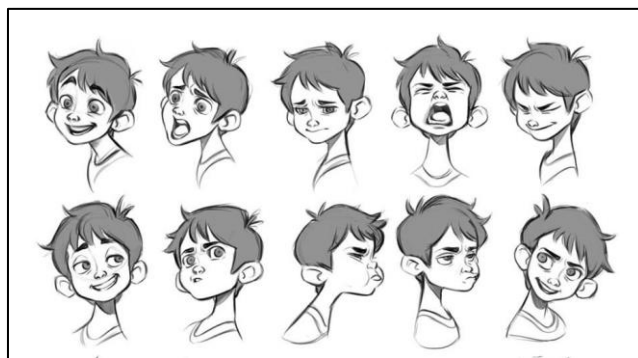
Baju dan aksesoris pendukung yang dikenakan karakter pastinya berdasarkan kepribadian yang telah buat sebelumnya. Perhatikan detail kecil, seperti kancing dan jahitan bajunya. Contohnya, pada karakter ginger bread man dalam film Shrek 2 ini. Pemberian *style*, baju, dan aksesoris pendukung yang terbentuk dari gula, namun menjadi ciri khas yang unik dalam setiap kemunculan tokohnya.



Gambar 1.19 Gaya Karakter (Ginger Bread Man)  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/381046818445347819/>

## 8) Ekspresi Karakter

Ekspresi adalah alat komunikasi utama dalam desain karakter. Cara paling mudah dengan duduk di depan cermin dan ekspresikan wajah dalam berbagai emosi. Perhatikan bagaimana alis, mata, mulutmu saat mengekspresikan kemarahan, kesenangan, tertawa, dan lain-lain sesuai sifat karakter.



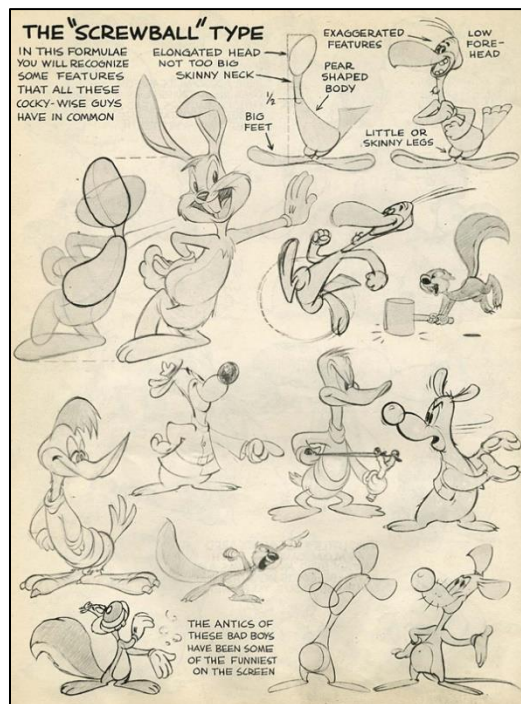
Gambar 1.20 Ekspresi Karakter  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/156429787036910664/>

## e. Tipe Desain Karakter

Penggambaran desain karakter yang sangat kuat, akhirnya karakter-karakter tersebut pastinya menjadi sosok yang ikonik dan akan selalu diingat. Membuat desain karakter diperlukan bentuk anatomi secara mendalam sehingga dengan mudah membentuk kepribadian karakter melalui desain yang dibuat.

### 1) The Screwball

*The Screwball* merupakan tipe penggambaran dengan kepala yang memanjang, leher yang tidak terlalu besar, bentuk tubuh yang kurus. Biasanya bentuk telinga cenderung lebih besar.



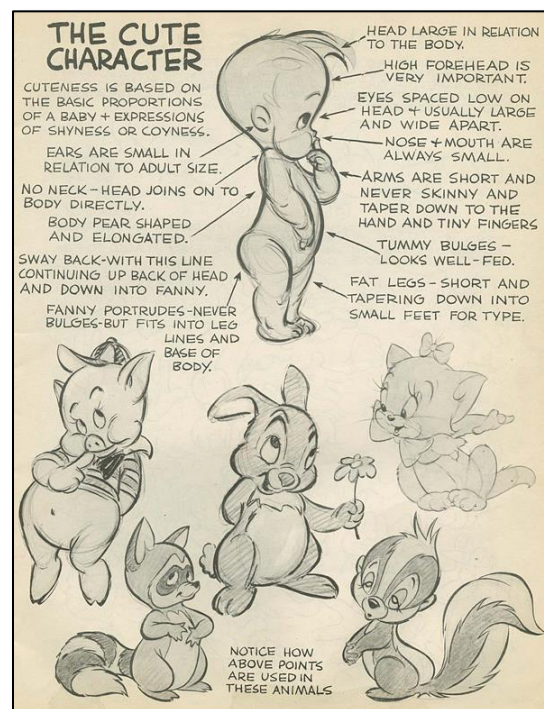
Gambar 1.21 The Screwball (Tipe Karakter)

Sumber: <https://idseducation.com/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animotor-dunia/>

Salah satu contohnya tokoh kartun Bugs Bunny yang memiliki bentuk badan seperti buah pir. *The Screwball type* biasanya digambarkan sebagai sosok yang jenaka.

## 2) The Cute Character

*The Cute Character* digambarkan sebagai sosok yang lucu, imut, dan menggemaskan. Pembentukan desain karakter tipe ini didasarkan pada bentuk tubuh seorang bayi dengan ekspresi muka yang malu-malu, tidak memiliki leher, badan berbentuk seperti buah pir dengan ukuran kepala yang biasanya lebih besar dari ukuran badannya. Digambarkan juga memiliki bentuk hidung yang kecil dan mulut yang tipis, serta tangan-kaki yang gemuk dan pendek.



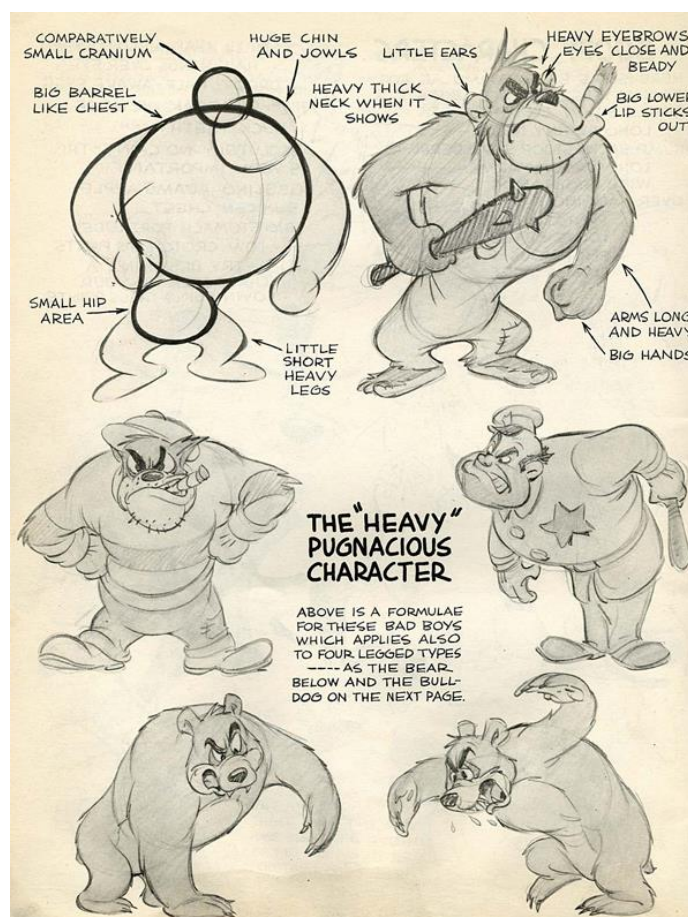
Gambar 1.22 The Cute Character (Tipe Karakter)

Sumber: <https://idseducation.com/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animotor-dunia/>



### 3) The Heavy Character

Digambarkan memiliki bentuk badan yang besar dengan kaki dan kepala yang lebih kecil dari badannya. Biasanya *The Heavy Character* dibuat untuk tokoh kartun yang memiliki sifat antagonis atau lawan dari protagonis. Tipe ini memiliki desain gambar dengan alis mata yang tebal dan menekuk ke bawah (menggambarkan ekspresi marah), telinga yang kecil, mulut yang lebar, tangan yang panjang dan besar. Contohnya pada tokoh kartun Spike, tokoh anjing bulldog penjaga yang galak di film kartun Tom & Jerry.

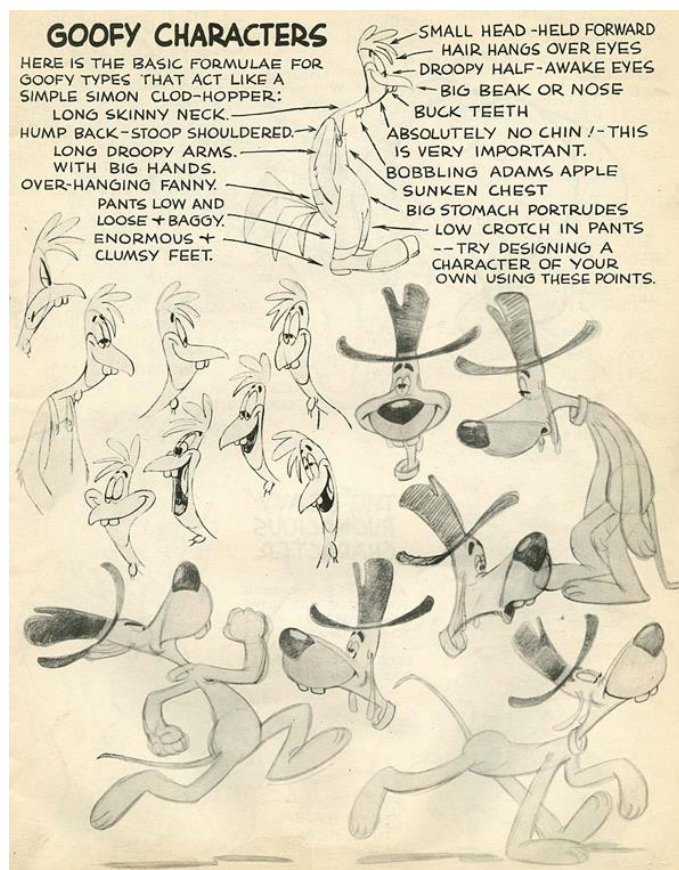


Gambar 1.23 The Heavy Character (Tipe Karakter)

Sumber: <https://idseducation.com/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animotor-dunia/>

#### 4) The Goofy Character

Berbanding terbalik dengan *The Heavy Character*, *Goofy Character* memiliki bentuk tubuh yang tinggi dan kurus dengan bentuk kepala yang agak lonjong, hidung yang besar, memiliki dua gigi di depan. Contohnya pada karakter tokoh kartun Goofy.



Gambar 1.24 The Goofy Character (Tipe Karakter)

Sumber: <https://idseducation.com/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animotor-dunia/>

#### 4. Buku Cerita Anak

##### 1) Definisi Buku Cerita Anak

Buku adalah lembar kertas berjilid berisi tulisan, gambar atau kosong. Sedangkan baca atau membaca adalah melihat isi sesuatu yang

tertulis dengan teliti serta memahaminya dengan melisankan isi sesuatu yang tertulis dengan teliti serta memahaminya dengan melisankan dalam hati, dapat pula dengan mengeja atau mengatakan apa yang tertulis. Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa buku bacaan adalah lembaran kertas berjilid yang berisi tulisan maupun gambar, untuk menyampaikan informasi dan dipahami oleh orang yang membaca.

Cerita merupakan salah satu bentuk karya sastra. Sastra untuk anak adalah sastra yang secara emosional dan psikologis dapat ditanggapi dan dipahami oleh anak yang berangkat dari fakta konkret yang dapat diimajinasikan, (Nurgiyantoro, 2005). Tarigan (1995 : 5) menyatakan cerita untuk anak adalah cerita yang menempatkan mata anak-anak sebagai pengamat utama dan masa anak-anak sebagai fokus utamanya.

Maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita anak adalah buku yang berisikan cerita yang dapat dipahami dan diimajinasikan oleh anak-anak. Jenis buku cerita anak diantaranya ada cerita bergambar, komik, dongeng, sastra tradisional dan sastra modern.

## **2) Pengertian Cerita Bergambar**

Cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita tersebut. (Zam Nuldyn : 1970). Menurut *Wikipedia the Free Encyclopedia* dalam Ardianto (2007 : 6) cerita bergambar adalah suatu

bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar adalah suatu bentuk ekspresi komunikasi universal yang dikenal khalayak luas.

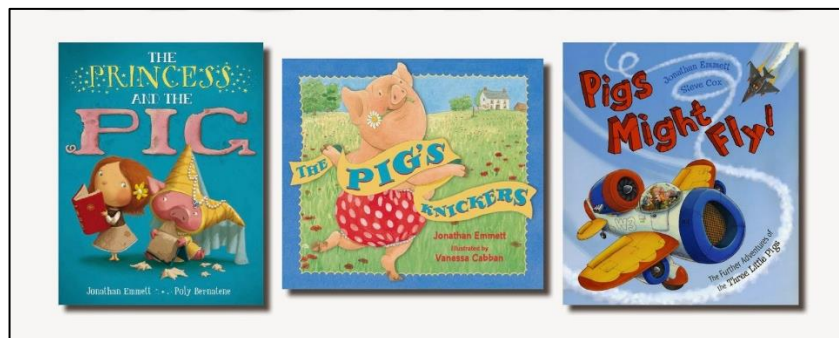
Cergam atau Cerita Bergambar bisa berdiri sendiri sebagai buku, tetapi bisa juga dimuat bersambung di surat kabar harian (Yapi Tambayong, 2016). Di Indonesia, fenomena ini menarik, berkembang mulai dari Medan, dan meluas dimana-mana sejak 1960an. Penelitian khusus ini dibuat oleh Seno Gumira Ajidarma sebagai Disertasi S3 di UI. Cerita bergambar mempunyai tempat tersendiri bagi pembacanya.

### **3) Genre Cerita Bergambar**

Tidak seperti novel yang memiliki berbagai macam genre, buku cerita bergambar hanya memiliki beberapa genre (Denise, 1999). Berikut ini adalah beberapa genre mendasar sebuah buku cerita bergambar :

#### **a) Anthropomorphic (Animal) Stories**

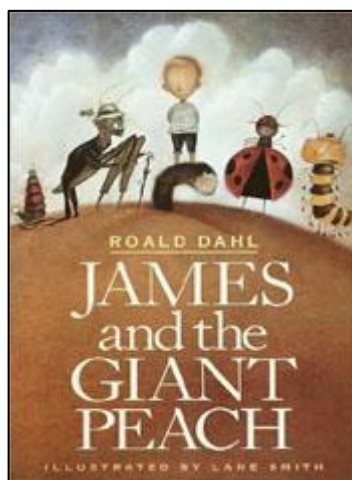
Adalah cerita realis yang bertokoh utamakan hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. Setting cerita bisa nyata maupun fiksi.



Gambar 1.25 Contoh Buku Anthropomorphic (Animal) Stories  
 Sumber: <http://picturebookden.blogspot.com/2015/03/drawing-anthropomorphic-line.html/>

#### b) Realistic Stories

Menampilkan tokoh-tokoh simpatik yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram, seperti kanker, kematian, homoseksualitas, adopsi dan AIDS. Setting dalam cerita bisa setting nyata atau histories.



Gambar 1.26 Contoh Buku Realistic Stories  
 Sumber: <https://www.abebooks.com/books/children%27s-fairytales-scary-honest-stories/realistic-kids.shtml>

#### c) Magic Realism

Adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin

terjadi, seperti seorang anak laki-laki mengambil sebuah crayon ungu dan menciptakan dunia impian yang indah, suatu permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.



Gambar 1.27 Contoh Buku Magis Realism Stories

Sumber: <https://imaginationsoup.net/tweens-magical-realism-books/>

#### d) Traditional Literature

Meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, mother goose, dan fable. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita, kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. Setting cerita bisa fiksi dan nyata.



Gambar 1.28 Contoh Buku Traditional Literature

Sumber: <https://www.google.com/search?q=Traditional+Literature+book>

e) Informational Nonfiksi

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedia atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi dan/atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah.



Gambar 1.29 Contoh Buku Informational Nonfiksi

Sumber : <https://nerdybookclub.wordpress.com/2017/12/02/top-ten-new-informational-picture-books-by-lorraine-bronte-magee/>

#### 4) Unsur-unsur Visual dalam Cerita Bergambar

a) Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

b) Warna

Salah satu unsur yang paling serba guna untuk sebuah desain adalah warna (Russel, 1992). Warna dapat menambahkan sebuah dimensi dalam sebuah gambar, ia menunjukkan emosi, tempat dan mood. Warna dapat merupakan sebuah komunikasi non verbal dan bila digunakan secara tepat dapat mempertinggi nilai dari sebuah gambar.

c) Efek Visual

Merupakan kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam cergam.

d) Narasi

Biasanya digunakan untuk menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi.

e) Tokoh

Tokoh adalah para pemeran yang terdapat dalam suatu cerita. dalam cergam, tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca karena cerita akan bergulir di seputar tokoh. Ada beberapa macam tokoh :

a. Protagonis :

Tokoh yang menjadi sentral cerita. Ada dua macam protagonis, yaitu protagonis pemeran utama dan protagonis pemran pembantu. Hali ini disebabkan karena seperti halnya manusia dalam kehidupan nyata, seorang tokoh digambarkan memiliki



interaksi dengan orang lain. Protagonis pembantu biasanya adalah teman dari pemeran utama.

b. Antagonis :

Merupakan tokoh yang menjadi rival atau tandingan dari pemeran utama. Tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama dan atau pemeran pembantu, yang kadang kala menjadi sumber cerita.

c. Figuran :

Digunakan untuk menyebut tokoh-tokoh yang tidak berperan besar. Misalnya orang-orang di sekitar tokoh utama ada ditengah kota. Figuran tidak memberikan sumbangan besar bagi cerita, namun tetap ada untuk mendukung suasana atau jalan cerita.

f) Efek

Ada dua macam efek dalam Cerita Bergambar yaitu :

a. Efek Tulisan

Ditampilkan dalam bentuk tulisan, menyatakan bunyi-bunyi tertentu. Menggunakan berbagai macam *font* untuk menyesuaikan tulisan dengan bunyi yang diwakili.

b. Efek Gambar

Efek yang diaplikasikan dalam gambar untuk penyampaian cerita dalam cerita. Efek ini dapat dikenakan pada tokoh atau

pada latar belakang. Walaupun dengan gambar yang sama, efek yang berbeda dapat menghasilkan suasana yang berbeda.

g) Latar Belakang

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

h) Tipografi

Faktor tipografi adalah mempertimbangkan jenis huruf atau font yang akan digunakan dalam sebuah tampilan. Tiap font akan memiliki pengertian dan kesan yang berbeda, seperti lincah, anggun, tegss, maskulin, maupun kekanak-kanakan. Namun kesan tersebut akan saling terkait dengan seluruh elemen yang ada dalam tampilan, artinya kesan font pun akan bergantung dari elemen seluruh tampilan yang ada. (Swann. *“How to design grids and ue them effectively”*1989.Thaidon).

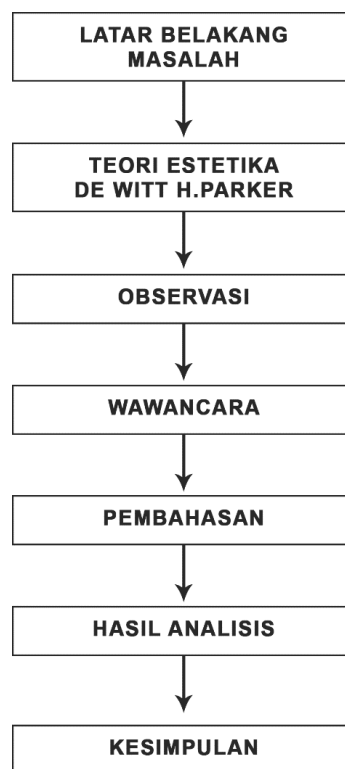
Unsur yang harus ada dalam tipografi adalah kejelasan dalam keterbacaan, menari dan memiliki karakter.

## **G. METODE PENELITIAN**

### **1. Metode Penelitian**

Metode penelitian berkaitan dengan jenis penelitian, objek penelitian, instrument penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, jadwal penelitian. Berdasarkan masalah yang dibahas, bentuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif naratif deskriptif. Riset kualitatif ini lebih

menekankan pada masalah akan persepsi dan proses tidak menggunakan statistik dan angka. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan, ilmu, membuka wawasan baru mengenai estetika.



Gambar 1.30 Bagan Alur Penelitian

## 2. Jenis Penelitian

“Jenis-jenis metode penelitian dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan dan tingkat kealamiahannya (natural setting) obyek yang diteliti. Berdasarkan tujuan, metode penelitian dapat diklasifikasikan menjadi penelitian dasar (basic research), penelitian terapan (applied research) dan penelitian pengembangan (research and development). Selanjutnya berdasarkan tingkat kealamiahannya, metode penelitian dapat dikelompokkan menjadi penelitian eksperimen, survey, dan naturalistik.” (Sugiono, Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur dan prinsip estetika pada desain karakter dalam buku cerita bergambar, dengan menggunakan kualitatif dan deskriptif melalui kegiatan observasi langsung dengan menggunakan teori-teori unsur dan prinsip estetika bentuk berdasarkan teori pendekatan Aristoteles dan DeWitt H.Parker.

Metodologi kualitatif lebih menggunakan teknik analisis mendalam (in-depth analysis), yaitu mengkaji masalah secara kasus per kasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat masalah yang satu berbeda dengan sifat masalah lainnya.

### **3. Objek Penelitian**

Objek penelitian difokuskan pada desain karakter dalam buku Cerita Anak “Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami” terbitan Tiga Serangkai yaitu Tami, Lisa dan Bunda. Objek yang diteliti adalah unsur-unsur atau elemen visual desain karakter dan prinsip-prinsip desainnya yang memenuhi prinsip estetika atau tidak.

### **4. Lokasi Penelitian**

Sumber data dari penelitian ini salah satunya adalah berasal dari Editor Penerbit Tiga Serangkai dan Ilustrator yang membuat desain karakternya. Maka, lokasi penelitian diadakan secara langsung maupun online. Lokasi penelitian bertempat di Jl. Dr. Supomo No. 23 Solo Surakarta Jawa Tengah. Sedangkan penelitian secara online dilakukan dengan *Whats App* di lokasi yang fleksibel.

## **5. Teknik Pengumpulan dan Sumber Data**

### **a. Wawancara**

Untuk menambah data yang akurat untuk melengkapi data dari literatur. Penulis melakukan wawancara secara langsung mengenai objek yang diteliti kepada narasumber yang memiliki ide pembuat desain karakter dan ilustratornya.

### **b. Studi Literatur**

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur mengumpulkan berbagai referensi yang relevan dengan objek yang diteliti.

### **c. Observasi**

Pengumpulan data juga dilakukan melalui teknik observasi yaitu pengamatan langsung objek yang diteliti. Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung desain karakter yang ada pada buku.

## **6. Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari data wawancara, observasi dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat lebih mudah di pahami dan temuannya dapat mengorganisasikan data, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan penyusunan hipotesa.

Karena subjek penelitian adalah desain karakter yang merupakan karya bentuk rupa, maka teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis bentuk dan isi. Disiplin dalam seni rupa

berkenaan dengan pengetahuan prinsip-prinsip desain atau komposisi yang mana bentuk rupa disesuaikan dengan isi yang dimaksudkan (I Wayan Suardana : 2009: 219).

Tahap pertama, peneliti akan menganalisis tentang bentuk unsur visual objek penelitian. Tahap kedua, peneliti akan menganalisis isi dari objek penelitian sesuai permasalahan yang diteliti yaitu bentuk estetika yang mengacu dengan teori de witt parker.

## **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dimana masing-masing bab mempunyai isi dan uraian sendiri-sendiri, namun antara bab yang satu dan bab yang lainnya masih ada hubungannya dan saling mendukung. Adapun gambaran yang jelas mengenai skripsi ini akan diuraikan dalam sistematika berikut:

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data dan sistematika penelitian.

### **BAB II       IDENTIFIKASI DATA**

Berisi tentang data penerbit buku “Belimbing Wuluh Pengusir Sariawan Tami” yaitu PT Tiga Serangkai di Solo, Jawa Tengah.

### **BAB III      HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

& BAB IV Berisi tentang kajian, laporan, hasil-hasil penelitian serta membuat deskripsi, ekspansi, sintesis, analisis (pembahasan), yang dituangkan dalam beberapa sub bab sesuai dengan keperluan yang menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan.

#### BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang menjawab permasalahan dari penelitian, dan berisi saran atau masukan untuk pengembangan dalam bidang tersebut agar bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

LAMPIRAN