

Penciptaan Ilustrasi Digital Buku Cerita Anak dengan Judul “Mencari Robung” untuk Balai Bahasa Sumatera Utara

Widya Arditta Siregar^{1*}, Raden Burhan Surya Nat Diningrat²

^{1,2}Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi Penulis: widyardhita03@gmail.com*

Abstract. *The creation of digital illustrations in children's storybooks plays a crucial role in supporting character education from an early age. This thesis aims to illustrate a children's storybook titled Mencari Robung, published by the Balai Bahasa Sumatera Utara. Mencari Robung is a bilingual story written in Indonesian and Melayu, carrying themes of nature and the environment, with the goal of introducing character values and cultural insights to children. The method used in this illustration creation is digital drawing in a cartoon style using Adobe Photoshop CC 2019. The creative process involves several stages, including literature study, script analysis, initial sketches, coloring, and finalizing the illustrations. The resulting illustrations are expected to effectively communicate the story's content in a clear, engaging, and easily understandable manner for children. The outcome of this creation is a picture book with high-quality illustrations at a resolution of 300 dpi, which not only enhances the visual appeal but also serves as an effective educational medium. Furthermore, this research is expected to serve as a reference for artists, writers, and academics in developing children's book illustrations that support literacy and character education.*

Keywords: *Character education; Children's storybook; Digital drawing; Digital illustration; Mencari Robung*

Abstrak. Penciptaan ilustrasi digital dalam buku cerita anak memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan karakter sejak usia dini. Skripsi ini bertujuan untuk mengilustrasikan buku cerita anak dengan naskah cerita Mencari Robung untuk diterbitkan oleh Balai Bahasa Sumatera Utara. Mencari Robung adalah cerita dwibahasa dengan bahasa Indonesia dan bahasa Melayu yang mengusung tema alam dan lingkungan, bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai karakter serta wawasan budaya kepada anak-anak. Metode yang digunakan dalam penciptaan ilustrasi ini adalah *digital drawing* dengan gaya kartun menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CC 2019. Proses kreatif melibatkan beberapa tahapan, termasuk studi literatur, analisis naskah, sketsa awal, pewarnaan, hingga finalisasi ilustrasi. Ilustrasi yang dihasilkan diharapkan mampu mengomunikasikan isi cerita dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hasil dari penciptaan ini adalah sebuah buku cerita bergambar dengan ilustrasi yang berkualitas tinggi dan beresolusi 300 dpi, yang tidak hanya memperindah tampilan visual tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi seniman, penulis, dan akademisi dalam mengembangkan ilustrasi buku cerita anak yang mendukung literasi dan pendidikan karakter.

Kata kunci: Buku cerita anak; *Digital drawing*; Ilustrasi digital; Mencari Robung; Pendidikan karakter

1. LATAR BELAKANG

Karakter bangsa merupakan aspek krusial dalam pengembangan sumber daya manusia, sebab karakter yang unggul menjadi penentu kemajuan sebuah bangsa. Pembentukan dan pengembangan karakter yang baik harus dimulai sejak dini. Anak-anak usia dini ialah kelompok yang sangat strategis untuk dibina dalam rangka membentuk karakter yang kuat. Proses pembelajaran harus ada untuk mendukung masa pertumbuhan dan perkembangan anak. Proses pembelajaran harus mengarahkan, memfasilitasi, dan mengenalkan anak pada pelajaran yang bermanfaat sebagai bekal untuk masa depan. Menggunakan cerita bergambar dalam pembelajaran merupakan metode yang efektif dan menyenangkan.

Dengan kemajuan teknologi, ilustrasi digital menjadi semakin 2opular dan mudah diakses. Hal ini membuka peluang bagi seniman untuk menciptakan karya yang tidak hanya estetik tetapi juga edukatif. Penciptaan ilustrasi digital dalam buku cerita anak dapat memanfaatkan teknologi terbaru untuk menghasilkan karya yang berkualitas. Ilustrasi adalah hasil dari visualisasi dari suatu tulisan yang fungsinya untuk memperjelas sebuah informasi. Ilustrasi merupakan citra visual yang diciptakan untuk mengklarifikasi informasi, memberikan representasi yang jelas dan menarik.

Dalam sebuah buku, narasi dan ilustrasi sama-sama krusial untuk menuturkan cerita dengan efektif, karena keduanya saling melengkapi dan membantu. Buku bergambar seringkali menjadi pilihan yang menyenangkan bagi anak-anak yang belum mahir membaca karena mereka memungkinkan mereka memahami cerita dengan bantuan gambar yang menarik dan informatif. Buku bergambar yang memiliki variasi cerita seringkali memungkinkan anak-anak mengikuti alur cerita dengan baik.

Cerita bergambar merupakan metode yang sangat efektif untuk mengenalkan kosakata baru kepada anak-anak. Gambar-gambar yang menarik dan berwarna dapat memperjelas makna kata-kata lebih dari sekadar penjelasan lisan, sambil memberikan definisi yang mudah dipahami. Selain itu, ilustrasi yang lucu dan menarik dapat menambah daya tarik, membantu anak-anak untuk berkonsentrasi lebih baik pada materi yang disajikan.

Pendidikan karakter merupakan fondasi atau tema utama dalam buku cerita anak. Aspek-aspek yang terkait dengan pendidikan karakter menjadi materi utama yang hendak disampaikan kepada anak. Dalam rangka meningkatkan pendidikan karakter anak-anak serta literasi buku bacaan bermutu, Balai Bahasa Provinsi Sumatera Utara (BBPSU) memiliki kelompok penerjemahan yaitu salah satu Kelompok Kepakaran dan Layanan Profesional (KKLP) yang bertugas untuk menghasilkan produk bacaan bermutu yang berpusat pada literasi bahasa Indonesia dan literasi bahasa daerah dan literasi bahasa Indonesia bagi penutur asing dalam konteks penginternasionalan bahasa Indonesia.

Salah satu kegiatan-nya adalah menyelenggarakan Penulisan dan Penerjemahan Cerita Anak Tahun 2024. Dari rangkaian kegiatan yang telah dilalui, telah terciptanya naskah "Mencari Robung" oleh Rukoyah, S.Pd. dan juga terpilihnya penulis sebagai ilustrator buku cerita anak "Mencari Robung". "Mencari Robung" atau "Mencari Tunas Bambu" adalah cerita dengan dwi Bahasa, yaitu dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Melayu dengan mengusung tema alam dan lingkungan, cerita ini mengkisahkan tentang petualangan Buyung, dan Abah Atan mencari tunas bambu yang diminta oleh Omak.

Pada cerita ini banyak pengetahuan baru yang diharapkan, dapat berfungsi sebagai sarana untuk membentuk anak-anak menjadi individu yang memiliki karakter yang baik. Dalam konteks ini, individu yang memiliki karakter yang baik adalah mereka yang mampu mengambil keputusan dan bersedia bertanggung jawab atas segala konsekuensi dari keputusan tersebut. (Samani, 2011: 41).

Selanjutnya penulis memiliki misi untuk mengilustrasikan visualisasi buku cerita bergambar sesuai dengan naskah "Mencari Robung". Tujuan utama adalah agar gambar dapat mengkomunikasikan isi teks dengan jelas. Tidak peduli seberapa menarik sebuah gambar atau ilustrasi, jika tidak dapat menjelaskan atau merepresentasikan teks, maka usahanya menjadi tidak berarti. Memang, teks memiliki peran penting dan cenderung lebih fleksibel untuk disesuaikan dengan makna yang ingin disampaikan.

Kekurangan buku cerita anak sebagai inspirasi kreatif menjadi alasan bagi penulis, yang juga seorang mahasiswa seni rupa, untuk menciptakan karya, tertarik menjadikan buku cerita anak sebagai sumber penelitian skripsi. Dalam proses kreatif ini, media digital akan dimanfaatkan, yang menandai pergeseran dari penggunaan kertas atau kanvas menjadi media grafis digital. Adobe Photoshop CC 2019 merupakan salah satu aplikasi yang sering dipilih oleh para seniman untuk menghasilkan karya seni. Oleh karena itu, judul skripsi yang diusulkan untuk jalur penciptaan karya ini adalah "Penciptaan Ilustrasi Digital Buku Cerita Anak dengan Judul "Mencari Robung" untuk Balai Bahasa Sumatera Utara".

2. KAJIAN TEORITIS

Secara umum, arti seni rupa yaitu ekspresi gagasan dan perasaan manusia. Ekspresi tersebut diwujudkan melalui media dan elemen yang diolah serta teori seni yang kemudian diaplikasikan untuk mencurahkan ide. Menurut Syarif dan Sumardjo (2021, hlm 12) Seni rupa adalah bentuk bahasa komunikasi yang unik. Dalam proses komunikasi, terdapat pengirim, media, dan penerima..

Media komunikasi ini beragam, termasuk visual, audio, dan audio-visual, dengan setiap jenis memiliki "bahasa" yang khas dan berbeda. Ilustrasi berhubungan dengan kata dan gambar, yang fungsinya untuk memperjelas sebuah informasi. Ilustrasi merupakan citra visual yang diciptakan untuk mengklarifikasi informasi, memberikan representasi yang jelas dan menarik. Ilustrasi mengungkapkan pemikiran, ide, dan konsep yang menjadi dasar dari penyampaian pesan melalui gambar. Tugas seorang ilustrator yaitu memberi kehidupan dan bentuk visual pada narasi tertulis.

Buku bergambar seringkali menjadi pilihan yang menyenangkan bagi anak-anak yang belum mahir membaca karena mereka memungkinkan mereka memahami cerita dengan bantuan gambar yang menarik dan informatif. Dalam sebuah buku, narasi dan ilustrasi sama-sama krusial untuk menuturkan cerita dengan efektif, karena keduanya saling melengkapi dan membantu satu sama lain.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat penciptaan yaitu mengilustrasikan visualisasi buku cerita bergambar menggunakan naskah "Mencari Robung" dengan produk akhir dari penelitian ini adalah buku cerita anak. Perkiraan waktu yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan penelitian ini adalah sekitar 2 bulan.

Cerita bergambar "Mencari Robung" dibuat berdasarkan beberapa langkah proses kreatif. Buku bacaan bermutu bagi generasi muda sangat diperlukan bagi peningkatan literasi di Sumatera Utara oleh karena itu, BBPSU melalui KKLK Penerjemahan mengadakan kegiatan Bimtek Penulisan dan Penerjemahan Cerita Anak Tahun 2024 dan dengan harapan hasil kerja pada kegiatan ini oleh masyarakat umum khususnya masyarakat Sumatera Utara. Hasil dari rangkaian kegiatan yang telah dilalui, telah selesai naskah "Mencari Robung" oleh Rukoyah, S.Pd.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku cerita bergambar "Mencari Robung" atau "Mencari Tunas Bambu" adalah buku cerita bergambar dengan Dwi Bahasa, yaitu dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Melayu dengan mengusung tema alam dan lingkungan adalah menceritakan petualangan Abah dan Buyung untuk mencari robung atau tunas bambu untuk Omaknya. Dalam cergam ini juga menyelipkan pesan moral pentingnya kerja sama dan sifat saling tolong menolong.

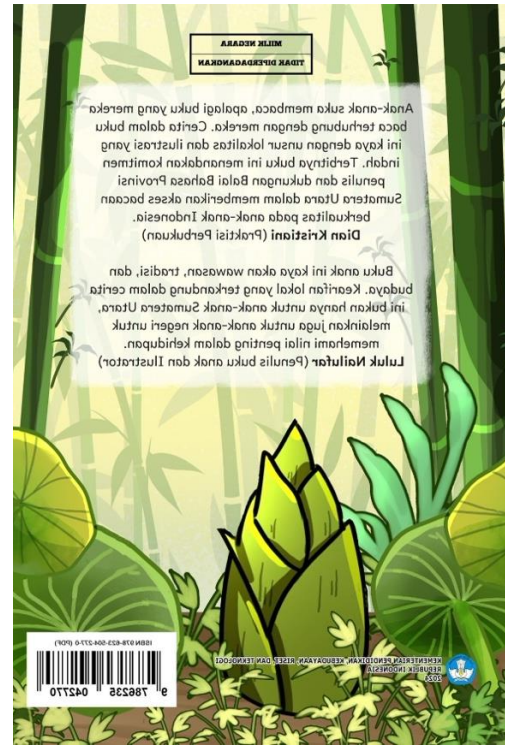
Cergam Mencari Robung dibuat dengan format buku yang berisi sampul depan, sampul dalam, kolofon, isi cerita, glosarium, dan sampul belakang. Format ilustrasi dan narasi dibuat tergabung, dan pemilihan warna dominan menggunakan hijau dan kuning untuk sesuai dengan alam. Buku ini dicetak menggunakan kertas artpaper dengan ukuran A4.. Sampul depan dan belakang dicetak dengan softcover. Halaman isi cerita berjumlah 22 halaman, ditambah sampul bagian dalam, kolofon, glosarium menjadi 32 halaman.

Penciptaan ilustrasi digital untuk buku "Mencari Robung" bertujuan untuk menghasilkan visualisasi yang menarik, mudah dipahami, dan mendukung pesan cerita tentang alam dan pengembangan diri bagi anak-anak. Untuk mengukur efektivitas buku secara

keseluruhan, termasuk kontribusi ilustrasi di dalamnya, Balai Bahasa Provinsi Sumatera Utara mengadakan uji keterbacaan yang melibatkan target pembaca dan pihak-pihak terkait. Berikut hasil penciptaan ilustrasi “Mencari Robung”



Gambar 1. Sampul Depan
(Sumber: Balai Bahasa Sumatera Utara, 2024)



Gambar 2. Sampul Belakang
(Sumber: Balai Bahasa Sumatera Utara, 2024)

Di Hotel Four Points Medan pada tanggal 22 dan 23 Oktober 2024, Balai Bahasa Provinsi Sumatera Utara mengadakan uji keterbacaan buku cerita anak dalam dua bahasa dalam upaya meningkatkan kualitas buku anak-anak. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memastikan bahwa anak-anak di 35.785 sekolah dasar di seluruh Indonesia dapat membaca buku cerita bergambar berbasis tema STEAM dalam dua Bahasa.

Tujuan dari acara ini adalah untuk meningkatkan kualitas buku dalam hal materi, grafika, bahasa, dan ilustrasi, sehingga buku-buku dapat didistribusikan dan dibaca oleh anak-anak Indonesia, terutama di Sumatera Utara. Sebanyak 70 orang, terdiri dari guru, orang tua, dan siswa, menguji 85 buku cerita bergambar salah satunya adalah buku cerita bergambar Mencari Robung yang membahas topik alam, dan pengembangan diri. Sebelum bahan bacaan didistribusikan ke sekolah-sekolah di seluruh Indonesia, umpan balik akan digunakan untuk menyempurnakannya. Setelah kegiatan selesai, terdapat beberapa kritik dan saran untuk buku cerita bergambar Mencari Robung.

Berdasarkan kritik dan saran yang diberikan, dapat dianalisis bahwa ilustrasi dalam buku “Mencari Robung” secara umum dinilai positif dalam meningkatkan semangat membaca dan daya tarik buku bagi anak-anak. Namun, terdapat juga masukan konstruktif terkait kejelasan visual dalam menyampaikan informasi spesifik (misalnya, cara mengatasi rasa gatal) dan representasi karakter (usia ayah dan ibu). Hal ini menunjukkan pentingnya peran ilustrator dalam tidak hanya menciptakan gambar yang menarik, tetapi juga memastikan kejelasan informasi visual dan konsistensi penggambaran karakter agar selaras dengan narasi cerita.

Setelah melalui berbagai tahapan dan proses evaluasi yang mendalam, akhirnya buku cerita anak Mencari Robung berhasil lolos uji keterbacaan dan mendapatkan rekomendasi untuk diterbitkan. Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, termasuk ilustrasi digital yang diciptakan, buku ini dinilai sesuai dan efektif untuk target pembaca. Balai Bahasa Sumatera Utara mengumumkan bahwa buku cerita anak Mencari Robung akan diterbitkan pada Maret 2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam skripsi penciptaan ini mengenai Mencari Robung, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. “Mencari Robung” atau “Mencari Tunas Bambu” adalah cerita dengan dwi Bahasa, yaitu dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Melayu dengan mengusung tema alam dan lingkungan, cerita ini mengisahkan tentang petualangan Buyung, dan Abah Atan mencari tunas bambu yang diminta oleh Omak.
2. Penulis membuat karya ilustrasi dengan teknik digital. Karya yang dibuat berukuran A4 dengan jumlah 32 halaman.
3. Gaya ilustrasi yang dipakai oleh penulis adalah kartun.
4. Proses penciptaan ilustrasi digital menggunakan Adobe Photoshop CC 2019 memungkinkan penulis untuk menghasilkan visualisasi yang menarik, dinamis, dan sesuai dengan gaya kartun yang dipilih.
5. Hasil uji keterbacaan oleh Balai Bahasa Sumatera Utara menunjukkan bahwa ilustrasi secara umum diterima positif oleh target pembaca (anak-anak), guru, dan orang tua.
6. Ilustrasi digital yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas teknis untuk penerbitan, dengan resolusi 300 dpi dan format yang sesuai.

SARAN

1. Dengan mempertimbangkan nilai kognitif dan pendidikan karakter dan moral anak, orang tua, pendidik, dan kita semua diharapkan dapat memberikan pendidikan yang menyenangkan.
2. Semoga skripsi ini dapat membantu Departemen Seni Rupa mempelajari desain dan mendorong pembuatan buku cerita bergambar yang lebih baik.
3. Penulis berharap para ilustrator dapat lebih mempelajari pesan dan amanat yang disampaikan sebelum memvisualisasikannya.
4. Umpan balik dari uji keterbacaan merupakan sumber informasi berharga untuk perbaikan dan pengembangan ilustrasi di masa mendatang.
5. Hendaknya para peneliti selanjutnya meneliti lebih lanjut mengenai dampak ilustrasi digital terhadap pemahaman, minat baca, dan pendidikan karakter anak-anak akan sangat bermanfaat untuk mengembangkan panduan dan praktik terbaik dalam penciptaan buku cerita bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- A., K. (2007). Pengantar desain komunikasi visual. Penerbit Andi.
- Adipta. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Teori Penelitian Pengembangan*, 989–992.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika visual*. Jalasutra.
- Dharsono. (2003). *Tinjauan seni rupa modern*. Depdiknas.
- Dr. Daulat Saragi, M. Hum., & Sembiring, D., M. Hum. (2014). *Estetika: Tinjauan seni dan keindahan*. UNIMED Press.
- Gil, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018). Pengaruh konteks pada ilustrasi buku pendidikan karakter terhadap perilaku disiplin anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 41–50.
- Hafis Ramadhan Setiawan, & Kamaludin. (2023). Studi kelayakan jasa digital ilustrasi pada era bisnis digital. *Journal of Business Technology and Economics*, 8–16.
- Kartika, S. (2007). *Estetika. Rekayasa Sains*.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Mariana, M., & Janan, D. (2022). Penggunaan buku teks dan penerimaan ilustrasi dalam kalangan guru dan murid: Pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Journal of Research, Policy & Practice of Teachers & Teacher Education*, 80–98.
- Nurdiyantoro, B. (2005). *Sastra anak*. Gajah Mada University Press.

- Putra, J. N. I., & Widyaningsih, N. (2020). Cerita bergambar sebagai konkretisasi pembelajaran sastra anak di sekolah dasar (Pictorial story as a concretization of children's literatural learning in elementary school). *Jurnal Berdaya Mandiri*, 346–356.
- Said, A. (2006). *Dasar desain dwimatra*. UNM Makassar.
- Sanyoto, E. (2009). *Elemen-elemen seni dan desain*. Jalsutra.
- Syarif, E. B., & Sumardjo, J. (2021). *Pengantar seni rupa*. Deepublish.
- Toha, R. K. (2018). *Pedoman penelitian sastra anak*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.