

TEKNIK ILUSTRASI *DIGITAL FREEHAND* DALAM PEMBUATAN BUKU CERITA BERGAMBAR “FRIENDS” UNTUK ANAK USIA DINI

Irene Rante Lembang¹, Drs. Ade Noor Riyadhi², MRR Tiyas Maheni DK, S.H., M.H.³

*Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta,
Jl. Prof. Dr. G.A Siwabessy, Kampus Baru UI Depok 16424
irene.rante.3@gmail.com*

ABSTRAK

Buku cerita bergambar ini digunakan sebagai media edukasi dalam mengenalkan anak usia dini yang berusia 3-6 tahun di Early Step School tentang emosi dan sifat baik dalam upaya mengembangkan karakter anak yang lebih baik, pengertian, dan bijak sejak dini.

Pengenalan emosi dan sifat baik pada buku cerita bergambar ini menyesuaikan sistem belajar active learning dengan ditampilkan melalui visual dan didukung fitur interaktif. Buku cerita bergambar ini dibuat untuk meningkatkan ketajaman otak anak dengan menggunakan porsi ilustrasi yang mendominasi dan penyampaiannya dengan bahasa dan kata-kata yang dapat dipahami oleh anak usia dini dengan mudah. Dalam proses belajar mengajar, setiap anak memiliki gaya belajar dan ketertarikan pada sebuah visual yang berbeda dari orang dewasa. [1] Melalui metode perancangan Design Thinking mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *testing*, Anak-anak cenderung menyukai ilustrasi yang ceria, tidak kaku, dan imajinatif. Dalam perancangan buku cerita bergambar, teknik pembuatan ilustrasi yang digunakan adalah *digital freehand*. Teknik tersebut memberikan kesan yang santai dan *fluffy* atau tidak kaku. Selain itu, teknik *digital freehand* juga membuat ilustrasi terlihat lebih menarik, luwes, adaptif, menyenangkan dan ramah terhadap anak-anak sehingga tidak membosankan.

Kata kunci: *Buku Cerita Anak, Ilustrasi Anak, Ilustrasi Digital Tangan, Emosi Anak, Usia Dini 3-6 Tahun*

ABSTRACT

This picture story book is used as an educational medium in introducing children aged 3-6 years at Early Step School about emotions and good character in an effort to develop better, understanding, and wise children's character from an early age.

*The recognition of emotions and good character in this illustrated storybook adapts the active learning system by being displayed through visuals and supported by interactive features. This picture story book was created to improve children's brain by using the dominant portion of illustration and deliver with language and words that can be understood by early childhood easily. In the teaching and learning process, every child have different style to learning and also have different interest in a visual from adults. [1] Through Design Thinking methods start from *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, to *testing*, children more have interest to illustrations that are cheerful, not rigid, and imaginative. In designing a picture story book, the used illustration technique is *digital freehand*. This technique gives the impression of being relaxed and fluffy or not stiff. In addition, the freehand digital technique also makes the illustrations look more attractive, flexible, adaptive, fun and friendly to children so they are not boring.*

Keywords: *Children Storybook, Illustration, Freehand Digital Illustration, Emotion, Preschool, Kindergarten*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak-anak memiliki emosi yang sangat belum stabil, bebas, dan terbuka, serta sekolah *preschool and kindergarten* juga merupakan tempat anak pertama kali bertemu dan berkumpul dengan banyak macam teman seusia dengan berbagai karakter. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media edukasi untuk anak-anak. Salah satunya dalam mengenalkan anak usia dini yang berusia 3-6 tahun di Early Step School tentang emosi dan sifat baik dalam upaya mengembangkan karakter anak yang lebih baik, pengertian, dan bijak sejak dini. Dalam pengajaran, Early Step School sebagai tempat pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan karakter anak.

Pengenalan emosi dan sifat baik pada buku cerita bergambar ini menyesuaikan sistem belajar *active learning* dengan ditampilkan melalui visual dan didukung fitur interaktif. Buku cerita bergambar ini dibuat untuk meningkatkan ketajaman otak anak dengan menggunakan porsi ilustrasi yang mendominasi dan penyampaian dengan bahasa dan kata-kata yang dapat dipahami oleh anak usia dini dengan mudah. Dalam proses belajar mengajar, setiap anak memiliki gaya belajar dan ketertarikan pada sebuah visual yang berbeda dari orang dewasa.

Buku cerita bergambar ini juga digunakan sebagai fungsi alat komunikasi yang kreatif yang dapat menjelaskan dan mengkomunikasikan isi materi dengan cara yang berbeda dan menyesuaikan dengan target *audience* (anak usia dini) yaitu dengan penggunaan gambar, alur cerita, pemilihan warna, tipografi, tata letak, gaya bahasa, hingga media seperti permainan. Serta, pemilihan teknik ilustrasi dalam perancangan buku yang sesuai dan menarik.

Tujuan

Tujuan dalam perancangan buku cerita bergambar “Friends” dengan teknik ilustrasi digital freehand ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan proses perancangan buku cerita bergambar “Friends” dengan menggunakan teknik ilustrasi *digital freehand*
2. Menjelaskan penerapan teknik ilustrasi *digital freehand* dalam perancangan buku cerita bergambar
3. Mengaplikasikan hasil karya desain perancangan buku cerita bergambar pada media utama berupa buku dan turunannya yaitu merchandise berupa *flash card*, *puzzle*, lembar mewarnai, dan *sticker*.

Manfaat

Manfaat yang hendak dicapai dalam perancangan buku cerita bergambar “Friends” dengan teknik ilustrasi digital freehand ini adalah *Audience* (anak usia dini 3-6 tahun) dapat belajar dan memahami materi edukasi tentang pengenalan emosi dan sifat baik melalui visual yang menarik untuk meningkatkan ketajaman otak serta mengembangkan karakter anak yang lebih baik, pengertian, dan bijak sejak dini dengan mudah, interaktif dan menyenangkan.

Permasalahan

Bagaimana merancang buku cerita bergambar “Friends” dengan teknik *ilustrasi digital freehand* sebagai sarana edukasi untuk anak usia dini 3-6 tahun di Early Step School?

Teori

Ilustrasi memiliki peran yang sangat penting dalam perancangan buku untuk anak [2] karena ilustrasi memiliki daya tarik yang dapat membuat anak berimajinasi dan menggambarkan suatu peristiwa agar mudah dipahami. Selain sebagai nilai estetika, ilustrasi juga berperan untuk meningkat dan mengembangkan otak anak untuk mampu menggambarkan sebuah kejadian di kepala dan turut merasakan sensasi berada di dalamnya sehingga menimbulkan beragam emosi.

Teknik ilustrasi berperan untuk memberikan ciri khas pada ilustrasi yang dimuat dalam buku. Selain menyesuaikan dengan ilustrator, teknik ilustrasi juga perlu disesuaikan dengan target audiens. Dalam pembuatan buku cerita bergambar untuk anak, maka teknik ilustrasi yang digunakan harus sesuai, cocok, dan dapat dipahami oleh anak-anak. [3] Oleh karena itu, Rambey (dalam Maulina, 2021) menjelaskan beberapa teknik dalam pembuatan ilustrasi, antara lain sebagai berikut:

1. Manual

Ilustrasi dengan teknik manual merupakan pembuatan ilustrasi dengan menggunakan alat-alat nyata dan manual seperti kuas, pensil, pulpen, spidol, krayon, cat (air, minyak, akrilik, *gouache*), dan lainnya.



Gambar 1. Manual Illustration by Dinda Puspita Sari

2. Digital

Ilustrasi dengan teknik digital, dibuat melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, tablet dan lainnya dengan menggunakan software atau perangkat lunak berupa design tools. Berikut beberapa aplikasi desain yang biasa digunakan untuk membuat ilustrasi, yaitu *Adobe Creative Suite (Illustrator, Photoshop, Fresco)*, *Corel Draw*, *Autodesk Sketchbook*, *Medibang Paint*, *Procreate*, *Vectornator*, *Painter*, *iBis Paint*, *iArtbook*, dan lain-lain.

Dalam pembuatan ilustrasi dengan teknik digital, terdapat dua macam gambar yang dihasilkan, yaitu vektor dan *bitmap*. Vektor terdiri dari hasil kurva, garis, dan bidang serta memiliki unsur *fill* dan *stroke*. Bitmap dibentuk dari sekumpulan titik yang biasa disebut *pixel* dan memiliki pengaruh terhadap resolusi. Dalam pembuatan buku cerita bergambar untuk anak, *freehand* menjadi teknik yang cocok karena dapat memberikan kesan yang santai dan *fluffy* atau dapat dibilang tidak kaku. Selain memudahkan ilustrator dalam membuat karya ilustrasi dengan jumlah yang banyak, ilustrasi dengan teknik digital *freehand* juga dapat membuat ilustrasi terlihat lebih menarik, luwes, adaptif, menyenangkan dan ramah terhadap anak-anak.



Gambar 2. *Digital Illustration by Dinda Puspita Sari*

3. Fotografi

Ilustrasi dengan menggunakan teknik fotografi, melibatkan perangkat elektronik berupa kamera, *smartphone*, dan sebagainya dalam pembuatannya.



Gambar 3. *Photography by Irene Rante*

4. Gabungan

Ilustrasi dengan menggunakan teknik gabungan merupakan pembuatan ilustrasi dengan menggabungkan lebih dari satu teknik. Misalnya seperti menggabungkan hasil foto dengan coretan berupa gambar secara digital.

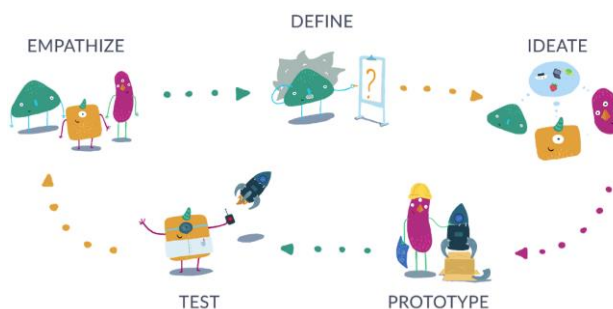


Gambar 4. *Mixed Illustration by Dinda Puspita Sari*

METODE PENELITIAN

Metode penelitian desain yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar “*friends*” untuk anak usia dini di Early Step School adalah *Design Thinking* dengan fokus pada *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* sebagai metode pendekatannya.

[4] Menurut Dam dan Siang (2018), Metode penelitian desain menggunakan metode *Design Thinking* dapat membantu mengidentifikasi solusi dan strategi yang dapat dipahami oleh desainer dengan memahami user, uji asumsi, dan kembali mendefinisikan masalah.



Gambar 5. *Design Thinking Method*

HASIL dan PEMBAHASAN

Dalam perancangan buku cerita bergambar “Friends” ini diperlukan konsep visual sebagai acuan dalam pengembangan desain buku cerita. Dilakukan *brainstorming* pada tahap *ideate* dengan membuat *mind map* dan *moodboard* sebagai referensi dan batasan visual dalam pengembangan desain.



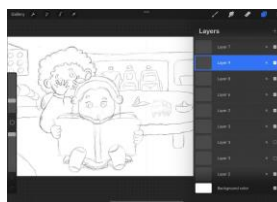
Gambar 6. *Mind Map*



Gambar 7. *Moodboard*

Pada proses *mind mapping* dan disusun *moodboard*, diperoleh beberapa kata kunci dan konsep visual yaitu ilustrasi *digital freehand*, *colorful*, dan imajinatif. Teknik ilustrasi *digital freehand* menggunakan tekstur krayon atau pensil. Untuk tata letak menggunakan *layout* asimetris dengan tidak menggunakan *grid* atau *no grid*. Tata letak disusun dengan didominasi oleh gambar dan memberikan kesan yang informal, tidak kaku namun dinamis. Bentuk karakter digambarkan menyesuaikan ukuran tubuh anak dan memberikan kesan sederhana, dekoratif dan menggemaskan dengan memberikan *round shape*. Warna yang digunakan beragam atau *colorful* untuk memberikan kesan aktif dan menyenangkan.

Selanjutnya, masuk ke dalam tahap prototype berupa proses desain dengan membuat sketsa, *digitaling* dan *coloring*, *dummy* atau *mock up*, hingga desain akhir atau *final artwork (FAW)*. Proses ilustrasi dengan teknik *freehand digital illustration* menggunakan tools design berupa Apple Pencil dan aplikasi Procreate pada Ipad Pro. Dalam proses desain sketsa pada Procreate, digunakan *brush 6B Pencil* pada kategori *sketching brush*.



Gambar 8. *Proses Sketsa*

Gambar 9. *Sketsa*

Selanjutnya, masuk tahap digitalisasi dengan melakukan perbaikan pada ilustrasi secara digital dan pemberian warna hingga detail. Dalam proses desain digitalisasi pada Procreate, digunakan *brush* 6B Pencil pada kategori *sketching brush* sebagai *based color* dan detail, *brush* Oil Pastel pada kategori *sketching brush* sebagai *gradient*, dan *brush* Clouds pada kategori *element brush*.



Gambar 10. Proses Digitalisasi



Gambar 11. Ilustrasi digital

Penggunaan teknik ilustrasi digital freehand yang diiringi warna *colorful* memberikan kesan *fluffy*, ceria, menyenangkan, imajinatif dan tidak kaku atau membosankan.



Gambar 13. FAW Buku

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam perancangan buku cerita bergambar “Friends” untuk anak usia dini di Early Step School menggunakan teknik ilustrasi digital freehand, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik ilustrasi *digital freehand* dapat memberikan kesan yang informal, tidak kaku, sederhana, dekoratif dan menggemaskan. Proses ilustrasi menggunakan tools design berupa Apple Pencil dan aplikasi Procreate pada Ipad Pro. Dalam proses desain sketsa pada Procreate, digunakan *brush* 6B Pencil pada kategori *sketching brush*. Penggunaan teknik ilustrasi digital freehand yang diiringi warna *colorful* sangat cocok untuk anak-anak karena memberikan kesan *fluffy*, ceria, menyenangkan, imajinatif dan tidak kaku atau membosankan.^[A1] Hasil ilustrasi *digital freehand* diaplikasikan pada; buku cerita bergambar sebagai elemen utama pada buku, *flash card* sebagai pengenalan secara kilas mengenai emosi-emosi yang terdapat di dalam buku, *puzzle*, dan *sticker*.

DAFTAR PUSTAKA

- [A2][1] Dewi et al., 2020, *Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini*, Jurnal Golden Age.
- [2] Ridha Utami, 2020, Perancangan Buku Cerita Bergambar “The Adventure of Ara”.
- [3] Anggun Maulina, 2021, Perancangan Buku Edukasi Bergambar Tiga Kata Ajaib : Tolong, Maaf dan Terima Kasih untuk Yayasan Terminal Hujan.
- [4] Soedewi et al., 2022, Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci, Desain Komunikasi Visual UNIKOM