

KAJIAN DESAIN KARAKTER PADA BUKU “HERITAGE OF EAST JAVA” SEBAGAI DAYA TARIK VISUAL

Victor Adiluhung Abednego, Yudhistya Ayu Kusumawati

Visual Communication Design Department, School of Design, Bina Nusantara
University, Jakarta, Indonesia 11480

email: vabednego@binus.edu, ykusumawati@binus.edu

ABSTRAK

Pariwisata di Indonesia khususnya Jawa Timur memiliki potensi yang sangat besar. Untuk itu perlu diperkenalkan kepada masyarakat luas. Pengenalan pariwisata dapat dilakukan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran baik itu formal maupun informal. Oleh itu diperlukan media yang dapat dimanfaatkan dan dapat dijangkau oleh semua kalangan. Alternatif media yang dapat diterapkan salah satunya melalui buku ilustrasi. Buku merupakan media yang dapat menarik bagi anak-anak khususnya karena dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Penggunaan desain karakter pada buku ilustrasi ini merupakan salah satu daya tarik visual. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif menjelaskan mengenai kajian desain karakter ditinjau dari beberapa aspek, diantaranya karakter ikonik, penggunaan warna, aspek kelucuan pada desain karakter. Penelitian ini menghasilkan rancangan desain karakter yang diaplikasikan kedalam buku ilustrasi Heritage of East Java mengenai pengenalan kebudayaan lokal di Jawa Timur. Diharapkan dengan adanya desain karakter dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan ke pengguna selain itu diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan pengguna mengenai potensi wisata di Jawa Timur.

Kata Kunci: Kajian Visual, Desain Karakter, Buku Ilustrasi, Pariwisata.

ABSTRACT

Tourism in East Java has a huge potential and need to be introduced to the wider community. To increase the user knowledge about tourism potential, we need media that can be utilized and can be reached by all groups. Illustration book is one of alternative media that can be applied. Books are media that can be interesting for children, especially because they are equipped with interesting illustrations, the using of bright color and the cuteness of character design. The use of character designs in this illustration book is a visual attraction. This research method uses descriptive qualitative method explains the character study in terms of several aspects, including iconic characters, the use of colors, the cuteness aspects of character design. This study produced a character design plan that was applied to the Heritage of East Java illustration book on the introduction of local culture in East Java. It is expected that the existence of character designs can facilitate the conveying of messages to users other than that it is expected to increase user knowledge of tourism in East Java.

Keywords: Visual Review, Character Design, Children Book, Illustration, Tourism.

PENDAHULUAN

Jawa Timur merupakan provinsi di bagian paling timur Pulau Jawa, dikenal sebagai pusat kawasan timur Indonesia, dan memiliki potensi perekonomian yang cukup tinggi dengan jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung di Jawa Timur mencapai 239.411 pengunjung. Selain itu, sektor pariwisata di Jawa Timur mampu menyumbangkan 14,85% terhadap PDB (Produk Domestik Bruto) nasional (Badan Pusat Statistik, 2018).

Secara administratif Jawa Timur terbagi menjadi 29 kabupaten dan 9 kota. Dengan luas wilayah tersebut, Jawa Timur menyimpan kekayaan wisata yang menarik dan berpotensi untuk terus dikembangkan. Mulai dari wisata pegunungan, wisata bahari, wisata sejarah, wisata budaya, religi sampai wisata kuliner. Oleh karena itu, keberadaan potensi wisata di Jawa Timur perlu dikenalkan ke masyarakat khususnya pelajar sedari dini. Maka diperlukan suatu media yang digunakan untuk pengenalan potensi wisata di Jawa Timur. Selain bertujuan untuk media edukasi, diharapkan melalui media ini dapat menumbuhkan kecintaan anak-anak terhadap wisata di Jawa Timur.

Penggunaan buku ilustrasi merupakan salah satu alternatif dalam pengenalan pariwisata untuk anak-anak. Buku ilustrasi merupakan artefak yang memudahkan anak untuk memahami nilai-nilai sosial yang membantu mereka belajar dalam lingkup pemahaman mereka (Koss, 2015). Buku ilustrasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sangat membantu meningkatkan kemampuan literasi anak (Roskos, 2009). Selanjutnya penggunaan pada buku membantu anak-anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya termasuk didalamnya adalah pembelajaran didalam kelas dan meningkatkan kepercayaan diri (Chaudhri & Teale, 2013). Penggunaan Buku ilustrasi atau buku bergambar merupakan salah satu media belajar bagi anak dimana kebanyakan anak tidak pernah terlepas dari penggunaan buku secara langsung dan terus menerus. Pada penelitian yang berjudul *The Influence of Illustrations on Children's Book Comprehension* (Brookshire, 2002) menemukan bahwa dari preferensi pengguna terhadap buku ilustrasi menyatakan buku ilustrasi yang memiliki gambar realistik, dengan menggunakan warna yang cerah serta dari segi konten dilengkapi dengan teks. Ilustrasi dapat membantu teks tertulis lebih mudah untuk dipahami dan bersifat general. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Luo Yang, menunjukkan bahwa adanya ilustrasi berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca dan memahami (Luo, 2017). Senada dengan Luo, (Yeom, 2018) mengemukakan bahwa buku ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman visual, berfikir kritis dan kemampuan menulis.

Buku ilustrasi tidak pernah terlepas dari penggunaan desain karakter. Pada umumnya desain karakter sangat berkaitan dengan animasi, atau bagian dalam kegiatan *storytelling*. Melalui penggunaan desain karakter dapat mempermudah untuk menyampaikan pesan ke audiens. Sebagai pembawa pesan, karakter harus didesain secara apik, baik dari bentuk visual maupun dari segi karakter nya (Riyadi, 2016).

Karakter desain merupakan representasi dari konten suatu pesan. Dalam kaitannya sebagai media edukasi, desain karakter ini membantu proses penyampaian pesan ke audiens. Dalam buku “Heritage of East Java” penulis fokus pada: 1). Menciptakan desain karakter sebagai pembawa pesa mengenai pengenalan pariwisata di Jawa Timur, 2). Menciptkan identitas dari visual desain karakter yang berjiwa petualang, energik dan pemberani yang memberikan perspektif mengenai pariwisata Jawa Timur, dan 3) menginformasikan keberadaan potensi wisata di Jawa Timur.

Hal tersebut diterapkan pula pada buku “Heritage of East Java”. Selain menawarkan ilustrasi yang menarik bagi anak-anak, pada buku ini juga menyediakan informasi fakta-fakta seputar wisata yang tersebar di Jawa Timur. Diharapkan dengan adanya desain karakter dalam buku ini mampu menyampaikan pesan ke audiens, menambah minat baca anak serta pada akhirnya dapat meningkatkan kecintaan anak-anak kepada potensi wisata yang ada di daerah Jawa Timur.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deksriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan beberapa metode, diantaranya melalui kegiatan observasi lapangan, wawancara, studi pustaka dan kuesioner. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada sejumlah toko buku yang menjual buku ilustrasi anak. Wawancara terbagi menjadi wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Penulis melakukan wawancara terstruktur kepada ahli di bidang media buku anak berkaitan dengan permasalahan dan topik yang diangkat pada penelitian ini. Sedangkan wawancara tidak terstruktur dilakukan secara *random sampling* kepada 10 anak yang berada di area toko buku. Studi pustaka diperlukan untuk mengumpulkan informasi-informasi seputar pariwisata yang tersebar di Jawa Timur. Selain itu, kuesioner digunakan untuk mengetahui sejauh mana preferensi pengguna terhadap buku ilustrasi. Pada tahap ini peneliti menyusun sejumlah pertanyaan yang ditujukan kepada target audience sebagai pengguna buku ilustrasi. Metode perancangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan 5 tahap *design thinking* diusulkan oleh Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (d.school). adapun kelima tahapan tersebut adalah *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1. *Empathize*

Pada tahap pertama yang dilakukan adalah untuk mendapatkan pemahaman dari permasalahan yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap *user*. Masalah apa yang terjadi pada *user* ketika peneliti terjun langsung ke lapangan bertemu dengan *user* dan melakukan wawancara.

2. *Define*

Selanjutnya, Informasi yang telah diperoleh peneliti selama tahap *Empathize*, dianalisis dan disintensis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap *define* ini sangat membantu untuk menyelesaikan masalah *user* karena telah dilakukan perumusan masalah.

3. *Ideate*

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Melalui proses *brainstorming*, ide-ide akan ditampung guna penyelesain masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*. Sangat penting untuk mendapatkan alternatif solusi sebanyak mungkin. Untuk tahap akhir ialah penyelidikan dan pengujian ide-ide tadi untuk menemukan solusi terbaik untuk memecahkan masalah.

4. *Prototype*

Pada tahap ini akan dihasilkan purwarupa dari serangkaian proses desain yang sudah dilakukan mulai dari konsep, *sketching*, komputerisasai hingga menghasilkan produk. *Prototype* ini dapat diuji dalam tim sendiri, atau ke beberapa orang lain. Ketika terjadi kendala pada purwarupa tersebut maka desainer membutuhkan masukan selanjutnya dilakukan pebaikan lagi hingga menghasilkan *prototype* final.

5. *Test*

Pada tahap ini dilakukannya uji coba dan evaluasi terhadap produk kepada *user* dan hasilnya akan dilakukan revisi dan penyempurnaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

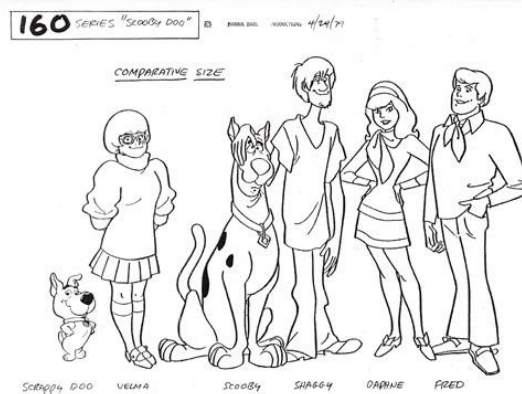
Pada umumnya dalam animasi, desain karakter dikenal dengan istilah maskot. Beberapa desain karakter maskot memiliki ciri khas masing-masing. Karakter desain dapat diadaptasi dari bentuk binatang, tanaman, atau benda-benda lain yang merepresentasikan sifat alami manusia. Desain karakter dapat merepresentasikan simbol, aktifitas, organisasi dan institusi. Misalnya pada even-even olahraga seperti

worldcup ataupun SEA Games.



Gambar 1. Zabivaka, Maskot World Cup 2018

Sementara pada gambar 2 adalah desain karakter pada animasi Scooby Doo yang diciptakan oleh Iwao Takamoto. Desain karakter tersebut memiliki ciri khas dan fungsi masing-masing.



Gambar 2. Desain Karakter pada animasi Scooby Doo

Konsep Visual Desain Karakter

Karakter yang ikonik

Menurut Kricfalusi (2008), ada beberapa faktor yang membuat suatu desain karakter mampu bertahan lama (*longlasting*) dan ikonik, antara lain:

- a) Desain karakter sebaiknya dapat dikenali dengan mudah, secara langsung, dan mempunyai bentuk fisik yang menarik.
- b) Desain karakter harus memiliki sifat dan karakteristik yang real dan tidak seakan dibuat-buat sehingga karakter tersebut menjadi ikonik.

- c) Desain karakter harus memiliki keunikan, yang dimaksud karakter yang unik adalah karakter yang memiliki ciri khas tertentu yang berbeda dengan desain karakter yang lainnya.
- d) Desain karakter harus saling memiliki hubungan dengan karakter lainnya sehingga menciptakan hubungan komunikasi antara satu dengan yang lainnya.

Cuteness / Kelucuan

Secara psikologi, manusia cenderung tertarik dengan objek yang lucu dan imut (Ramadhana, 2016). Dalam sebuah desain karakter yang memiliki karakter yang lucu dan imut ditentukan oleh beberapa elemen, diantaranya adalah karakter yang mirip dengan karakter anak-anak. Secara proporsi, tubuh anak-anak cenderung memiliki kepala yang lebih besar jika dibandingkan dengan proporsi tubuh secara keseluruhan. Banyak pertimbangan yang digunakan untuk membuat karakter terkesan lucu. Misalnya dengan bentuk anggota badan cenderung *rounded* atau bersudut tumpul, mata yang saling berjauhan dengan ukuran yang lebih kecil dari proporsi aslinya, tangan dan kaki dibuat lebih pendek dari ukuran aslinya sehingga karakter secara keseluruhan dapat dibuat sederhana dan cenderung bulat. Hal inilah yang membantu tercapainya aspek *cuteness*. Selain itu, penggunaan warna-warna hangat menambah kesan manis dalam karakter serta warna-warna yang cenderung cerah.






Gambar 2. Desain Karakter utama pada buku “Heritage of East Java”

Warna

Warna merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal. warna memegang peranan penting yang memberikan arti pada sebuah karya desain. Secara psikologi, warna dapat memberikan karakteristik pada desain karakter yang diciptakan dimana karakter tersebut hidup, sesuai dengan tema karakter dan merupakan eksistensi dari sifat karakter itu sendiri. Pada buku “Heritage of East Java” ini menggunakan warna-warna dominan biru dan hijau sejalan dengan konsep dari suasana alam. Warna biru menyimbolkan sesuatu yang tenang, kecerdasan, ilmu pengetahuan, dan ketenangan. Sedangkan warna hijau menyimbolkan alam, muda dan cenderung relaks. Sedangkan karakter tokoh utama cenderung menggunakan warna merah dan merah muda. Warna dengan unsur merah memberikan karakter pribadi yang kuat, pemberani dan memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Tabel 1. Warna Buku “Heritage of East Java”

Warna	C	M	Y	K
	76	50	32	61
	59	18	80	3
	6	13	89	1

Pada buku “Heritage of East Java” menggunakan gaya Ilustrasi kartun dengan semi realistik dengan penggunaan warna-warna yang cenderung cerah dan skema warna yang cukup banyak. Seperti yang sering kita dengar istilah “less is more” diaplikasikan dalam karya ini. Hal ini berlaku dalam buku anak karena ilustrasi yang sederhana mudah dikenali dan dipahami. Selain memudahkan anak-anak untuk memahami, ilustrasi sederhana dapat memudahkan anak-anak untuk mengeksplorasi ide-ide di dunia imajiner anak-anak.



Gambar 4. Penerapan Desain Karakter pada Ilustrasi buku Heritage of East Java

Layout

Pada ilustrasi buku anak menggunakan layout yang cenderung informal yang cenderung tidak terikat dengan sistem grid. Sesuai dengan tujuan bahwa buku anak untuk menghibur dan mengedukasi maka *hierachical layout* dipilih dalam karya ini. *Hierarchical layout* dapat menyatukan elemen yang berbeda atau membuat superstruktur yang menentang elemen organik dalam format tunggal seperti diaplikasikan dalam buku ilustrasi. *hierachical layout* juga dapat digunakan untuk menyatukan sisi-sisi paket atau untuk membuat pengaturan visual baru jika mereka ditampilkan dalam kelompok.

Tipografi

Pemilihan jenis huruf pada karya buku ilustrasi ini menggunakan jenis huruf old stye serif. Huruf jenis serif old style ini memiliki kaki-kaki di bagian akhir huruf dengan kontras yang rendah antara garis-garis pada huruf. Sedangkan font ynag digunakan

adalah font Aver. Huruf ini memiliki karakter yang klasik, tradisional sejalan dengan pesan yang disampaikan pada judul “Heritage of East Java” yaitu menyampaikan kekayaan budaya suatu daerah meliputi landmark, arsitektur, seni budaya, serta makanan khas di suatu daerah. Huruf script merupakan huruf yang menyerupai tulisan tangan. Pada halaman sampul ini menggunakan font Janda Elegant Handwriting pada tulisan “East”. Penggunaan huruf script bertujuan untuk memberikan kesan akrab dan ramah.

KESIMPULAN

Dalam buku ilustrasi “Heritage of East Java” terdapat pesan visual dan tekstual. Pesan tekstual mengangkat deskripsi informasi tentang potensi wisata di daerah tertentu. Sedangkan pesan visual memberikan eksplorasi pada detail cerita sehingga para pengguna dapat menangkap suasana yang muncul. Faktor utama yang membuat buku ini menarik adalah melalui desain karakter yang digunakan. Secara psikologi, manusia cenderung menyukai hal-hal yang imut dan lucu. Dari bentuk, warna, dan elemen-elemen lucu membuat seseorang teringat akan masa kecil yang bahagia. Selain itu, hal-hal yang lucu dan menggemaskan mempunyai pikiran yang positif dan bahagia. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat membantu para orangtua dalam memperkenalkan anak terhadap wisata budaya di Jawa Timur, nilai-nilai budaya yang ada didalamnya serta dapat melestarikan warisan daerah yang saat ini jarang diperdengarkan. Pada penelitian selanjutnya diharapkan media anak berupa buku ilustrasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut. Tidak hanya berhenti pada perancangan buku dua dimensi. Dapat diterapkan unsur teknologi sebagai contoh Augmented Reality maupun virtual reality.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS Statistic. 2018. Provinsi Jawa Timur Dalam Angka 2018. Updated 24 Juli 2019. <https://jatim.bps.go.id/publication.html?Publikasi%5BtahunJudul%5D=2018&Publikasi%5BkataKunci%5D=jawa+timur+dalam+angka&yt0=Tampilkan>
- Brookshire, J. 2002. The Influence of Illustrations in Children’s Book Preferences and Comprehension. *Journal Reading Psychology*, 23 (4), pp. 323-339.
- Chaudhri, A., & Reale, W.H. 2013. Stories of Multicultural Experiences in Literature for Children Age 9-14. *Children’s Literature in Education*, 44 (4), pp. 359-376.

- Koss, M.D. 2015. Diversity in Contemporary Picturebooks: A Content Analysis. *Journal of Children's Literature*, 41 (1), pp. 32-42.
- Kricfalusi, John (2008). Character Design – What Makes Lasting Iconic Character. <http://johnkstuff.blogspot.com/2008/09/for-karen-what-makes-lasting-iconic.html>, diakses 20 Desember 2019.
- Luo, Yang & Lin Yuewu. 2017. Effects of Illustration Types on the English Reading Performance of Senior High School Students with Different Cognitive Styles. *English Language Teaching*, Vol. 10, No.9, pp. 1-10.
- Ramadhana, Avisenna, dkk. 2016. Kajian Daya Tarik Visual pada Desain Karakter Pokemon. *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia* Vol 5, No 2, pp. 93-105
- Riyadi, Tunjung, dkk. 2016. Character Design to Support Socialization of The Urban Forest Existence in Jakarta. *Jurnal Humaniora* Vol 7 No. 3 July 2016, pp. 371-379
- Roskos, Kathleen, dkk. 2009. Investigating Analytic Tolls for e-Book Design in Early Literacy Learning. *Journal of Interactive Online Learning* Vol. 8 No. 3, pp 218-240.
- Yeom, Eun Yong. 2018. How Visual Thingking Strategies Using Picture Book Images can Improve Korena Secondary EFL Students L2 Writing. *English Teaching* Vol 73, No.1, pp.23-47