LAPORAN PENELITIAN

BAHASA RUPA PADA BUKU ILUSTRASI ANAK INDONESIA KONTEMPORER; Studi Kasus Seri Cerita Pelangi Gramedia Pustaka Utama (GPU)

Peneliti Utama:

Christine Lukman, M.Ds

Peneliti Pendamping:

Alvanov Zpalanzani, ST., MM.

Dra. Nina Nurviana

Mahasiswa:

Wina Nur Alia

Arifin Nugraha

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

BANDUNG

2009

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PENELITIAN

Judul Penelitian : **BAHASA RUPA PADA BUKU ILUSTRASI ANAK INDONESIA KONTEMPORER; Studi Kasus Seri Cerita Pelangi Gramedia Pustaka Utama (GPU)**

Bidang Penelitian : **Desain Komunikasi Visual**

Ketua Peneliti

Nama	: Christine Claudia Lukman, M.Ds.
NIK	: 640001
Jabatan	: Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual/Dosen Tetap
Fakultas/Prodi	: Fakultas Seni Rupa dan Desain/ Desain Komunikasi Visual
Anggota	: 2 Peneliti, 2 asisten mahasiswa
Lokasi Penelitian	: Bandung
Waktu Penelitian	: 12 (Dua Belas) Bulan
Biaya	: Rp. 9.755.000,-

Bandung, 30 Juni 2009,

Menyetujui

Dekan Fakultas Seni Rupa & Desain — Ketua Peneliti,

Gai Suhardja, Ph.D — **Christine Claudia Lukman, M.Ds.**

Mengetahui,

Ketua LPPM

Ir. Yusak Gunadi Santosa, MM.

PRAKATA

Puji Syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas rahmatNya sehingga penelitian yang berjudul "**BAHASA RUPA PADA BUKU ILUSTRASI ANAK INDONESIA KONTEMPORER; Studi Kasus Seri Cerita Pelangi Gramedia Pustaka Utama (GPU)** dapat diselesaikan. Penyusunan laporan penelitian ini adalah bentuk pertanggung jawaban dari penelitian yang dilakukan oleh tim peneliti yang terdiri dari staff pengajar Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Maranatha dalam rangka perwujudan salah satu dari tridarma perguruan tinggi, yaitu melakukan penelitian.

Penelitian ini mengangkat buku anak sebagai objek kajian karena perancangan cerita dan ilustrasi buku anak saat ini berkembang pesat dan banyak dikonsumsi oleh masyarakat. Kami berharap penelitian ini memberikan wawasan bagi berbagai pihak mengenai bentuk komunikasi buku anak yang cocok dan merangsang perkembangan imajinasi dan kreativitas anak Indonesia.

Kami menyadari bahwa penelitian ini masih berupa salah satu tahap dalam sebuah *roadmap* besar penelitian yang menggali potensi bahasa rupa untuk mengembangkan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang berbasiskan kekayaan budaya nusantara. Kami pun menyadari bahwa masih ada kekurangan yang muncul dalam penelitian ini baik dalam metodologi, analisis, maupun penulisan laporan ini. Kami berharap dapat menerima masukan, kritik, dan saran yang membangun untuk kelanjutan penelitian kami dalam bidang Bahasa Rupa.

Tim Peneliti

ABSTRAK

Buku anak-anak yang populer adalah buku bergambar (*Picture Books* atau *Illustrated Books*), yaitu buku yang menggabungkan tulisan/teks/narasi dengan gambar/ilustrasi/fotografi sudah dibuat di Eropa sejak abad ke 17. Ilustrasi/gambar pada buku anak-anak mempunyai kontribusi membuat buku menjadi indah dan menyenangkan, penarik perhatian, membabarkan cerita, mengajarkan konsep dan untuk mengembangkan apresiasi dan kesadaran akan seni pada anak-anak.

Seri Buku Ilustrasi Cerita Pelangi yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama (GPU) adalah seri yang menceritakan emosi-emosi positif secara ringkas dan penuh dengan visualisasi cerita. Cerita dalam seri ini adalah hasil kreasi salah satu penulis berbakat di Indonesia, yaitu Clara Ng dan ilustrasi dari seri ini merupakan karya beberapa ilustrator terpilih yang dikontrak oleh GPU melalui kriteria penyaringan portofolio. Beberapa ilustrator diantaranya pernah mendapatkan penghargaan dari IKAPI sebagai ilustrator terbaik.

Penelitian ini dilakukan untuk menelaah mengenai komunikasi visual dalam serial tersebut apakah sesuai dengan perkembangan edukasi dan psikologi anak kontemporer. Komunikasi visual yang menerjemahkan pengetahuan melalui ilustrasi dan komik membutuhkan penelitian yang lebih dalam mengenai 3 aspek utama, yaitu: aspek estetika, dan aspek visual storytelling (penceritaan secara visual) dan aspek ekonomi. Penelitian ini adalah sebuah penelitian kualitatif dengan analisis konten yang memetakan aspek estetika dan visual storytelling dalam seri buku ilustrasi Cerita Pelangi.

Kata Kunci: Buku Anak, Bahasa Rupa, Visual Storytelling, Estetika Visual

DAFTAR ISI

Lembar Judul	**i**
Lembar Pengesahan	**ii**
Prakata	**iii**
Abstrak	**iv**
Daftar Isi	**v**
Daftar Gambar	**vi**
Daftar Lampiran	**vii**
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	**1**
1.2 Rumusan Masalah	**2**
1.3 Tujuan & Manfaat Penelitian	**2**
1.4 Asumsi 2	
1.5 Metodologi Penelitian	**3**
1.6 Roadmap Penelitian	**4**
BAB II LANDASAN TEORITIS	
2.1 Bahasa Rupa	**5**
2.2 Bahasa Film	**6**
BAB III ANALISIS	
3.1 Seri Cerita Pelangi Gramedia Pustaka Utama	**8**
3.2 Analisis Bahasa Rupa pada Seri Cerita Pelangi	**9**
3.2.1 Sore Super Sibuk	**10**
3.2.2 Aku Bisa Terbang!	**13**
3.2.3 Mau Lagi, Lagi, Lagi!	**14**
3.2.4 Jangan Bilang Siapa-Siapa	**16**
BAB IV KESIMPULAN	
4.1 Kesimpulan	**18**
4.1.1 Pesan dalam Buku Anak Seri Cerita Pelangi	**18**

4.1.2 Kesinambungan antara Bahasa Rupa dengan Cerita Tekstual dalam Buku Anak **19**

4.1.3 Aplikasi Bahasa Rupa dalam Perancangan Ilustrasi Buku Anak **19**

4.2 Saran **20**

Daftar Pustaka **21**

Lampiran **22**

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buku merupakan bagian dari proses belajar dalam pendidikan anak. Buku anak-anak yang populer adalah buku bergambar (*Picture Books* atau *Illustrated Books*), yaitu buku yang menggabungkan tulisan/teks/narasi dengan gambar/ilustrasi/fotografi. Diperkirakan buku anak bergambar sudah dibuat di Eropa sejak abad ke 17. Hingga kini gambar dan teks menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam buku anak-anak. Ilustrasi/gambar pada buku anak-anak mempunyai kontribusi membuat buku menjadi indah dan menyenangkan, penarik perhatian, membabarkan cerita, mengajarkan konsep dan untuk mengembangkan apresiasi dan kesadaran akan seni pada anak-anak.

Dalam buku anak-anak terjadi hubungan simbiotik antara gambar dan kata-kata. Ada berbagai macam pembagian dalam buku anak bergambar, selain buku cerita seperti fabel, legenda, mitos dan sebagainya, juga ada buku sains yang dikemas dalam bentuk ilmu pengetahuan populer. Buku ini memiliki cara penuturan visual yang berbeda dengan buku bergambar anak lainnya, karena memberikan fakta dan perlu penyajian *infographic* yang sesuai dengan materi, tujuan dan *target audience*. Keakuratan data dan desain buku yang baik membantu keefektifitasan komunikasi visual sebuah buku. Analisa teks visual dan hubungannya antara kata dan gambar, membuat kebutuhan yang disebut *'higher order reading skills'* (*inference*, sudut pandang, gaya dan seterusnya) dan mencakup pemikiran yang mendalam (Arizpe & Styles, 2003: p. 238).

Komik dan ilustrasi buku anak merupakan salah satu bagian dari industri kreatif yang kurang mendapatkan perhatian serius dalam pemetaan Industri kreatif di Indonesia. Hal ini disebabkan kesulitan dalam melakukan pendekatan yang sesuai baik secara penceritaan, visualisasi, maupun media yang digunakan. Kenyataannya dalam setiap event elektronik (pameran komputer nasional) maupun pameran buku yang diselenggarakan baik secara independen atau oleh IKAPI, produk komunikasi visual yang diperuntukkan anak baik balita, batita, maupun anak umur sekolah dasar, selalu menjadi ladang emas bagi para penerbit maupun penyedia piranti lunak pendidikan anak. Pentingnya produk pendidikan bagi anak melalui media komunikasi visual telah dirasa sangat tinggi oleh berbagai pihak.

Komunikasi visual pada buku anak merupakan suatu elemen dalam perancangan buku anak yang sama pentingnya dengan perancangan cerita anak. Dalam hal ini kolaborasi antara komunikasi visual dengan komunikasi tekstual adalah keharusan untuk mewujudkan pesan yang tersampaikan secara optimal dan tidak bias.

Seri Buku Ilustrasi Cerita Pelangi yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama (GPU) adalah seri yang menceritakan emosi-emosi positif secara ringkas dan penuh dengan visualisasi cerita. Cerita dalam seri ini adalah hasil kreasi salah satu penulis berbakat di Indonesia, yaitu Clara Ng dan ilustrasi dari seri ini merupakan karya beberapa ilustrator terpilih yang dikontrak oleh GPU melalui kriteria penyaringan portofolio. Beberapa ilustrator diantaranya pernah mendapatkan penghargaan dari IKAPI sebagai ilustrator terbaik.

Tetapi ilustrasi yang baik belum tentu komunikatif kepada target pembaca utama dari seri ini, yaitu anak-anak usia balita & sekolah dasar. Hal ini menjadi dasar pemikiran dari diajukannya proposal penelitian ini. Untuk menelaah mengenai komunikasi visual dalam serial ini apakah

sesuai dengan perkembangan edukasi dan psikologi anak kontemporer. Komunikasi visual yang menerjemahkan pengetahuan melalui ilustrasi dan komik membutuhkan penelitian yang lebih dalam mengenai 3 aspek utama, yaitu: aspek estetika, dan aspek visual storytelling (penceritaan secara visual) dan aspek ekonomi. Ketiga hal tersebut merupakan kombinasi utama yang muncul sebagai penentu sebuah karya komik dan ilustrasi yang muncul mendapat apresiasi positif di masyarakat atau tidak khususnya orang tua yang memiliki anak balita atau usia sekolah dasar.

Pada sisi lain, keilmuan komunikasi melalui gambar mulai dapat dipetakan dan ditelaah melalui kajian keilmuan bahasa rupa yang dikembangkan oleh Primadi Tabrani (Tabrani, 2005). Bagaimana memproduksi bentuk komunikasi melalui rangkaian elemen dasar visual yang disebut dengan wimba dan dikomposisikan untuk membentuk cerita melalui Tata Ungkap Dalam dan Tata Ungkap Luar. Apakah informasi visual yang diekspresikan oleh para ilustrator dalam seri buku ini memiliki kesamaan dan kesinambungan pesan dengan si pencerita (Clara Ng)?

1.2 Rumusan Masalah

a. Bagaimanakah pesan yang dikomunikasikan buku anak seri cerita pelangi ini dari sudut kajian keilmuan bahasa rupa?
b. Apakah pesan melalui bahasa rupa buku tersebut memiliki kesinambungan dengan cerita tekstual yang ada dan dapat dibaca?

1.3 Tujuan & Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

a. Mengembangkan wawasan yang rigid mengenai kajian keilmuan Bahasa Rupa pada media buku anak Indonesia kontemporer.
b. Mengembangkan Keilmuan Komunikasi Visual khususnya dalam bidang ilustrasi buku anak melalui studi bahasa rupa. Keilmuan ilustrasi dan bahasa rupa di Indonesia belum banyak diaplikasikan dan diuji dalam media visualisasi kontemporer seperti buku ilustrasi anak.
c. Menelaah adanya kesinambungan informasi dan komunikasi visual yang terjadi antara cerita (visual) dengan cerita tekstual dalam seri buku ilustrasi anak terbitan GPU.

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Penelitian ini juga memperluas wawasan dan pemahaman mengenai bahasa rupa dan aplikasinya pada media visual kontemporer.
b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi positif komunikasi visual anak melalui buku ilustrasi anak dengan keilmuan bahasa rupa.

1.4 Asumsi

a. Adanya kesinambungan antara cerita tekstual dengan cerita sekuens visual dalam buku ilustrasi anak seri Cerita Pelangi terbitan GPU.

b. Adanya representasi dari keinginan untuk berbahasa visual yang merupakan salah satu esensi dasar komunikasi visual khususnya komunikasi visual pada anak-anak.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif interpretatif. Pendekatan objektif atau pendekatan ilmiah diterapkan dalam penelitian yang lebih sistematik, terkontrol, empiris dan kritis atas hipotesis mengenai hubungan yang diasumsikan diantara fenomena sosial. Sedangkan pendekatan interpretatif bertujuan mengaplikasikan teori-teori kausal yang sesuai yang memungkinkan kita melakukan prediksi dan pengendalian ilmu sosial berdasarkan *insight* yang didapat atas telaah fenomena tersebut.

Pendekatan yang dilakukan adalah:

a. Pendekatan tekstual yang melakukan kajian melalui studi kepustakaan terutama kajian bahasa rupa.

b. Pendekatan fenomenologi yang berupa penelusuran proses kreasi dari seri buku Cerita Pelangi GPU untuk mendapatkan telaah mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi visual pada Seri Buku Cerita Pelangi GPU untuk anak.

Pengumpulan data dilakukan dengan kaji pustaka atau studi literatur, dan pengumpulan objek penelitian untuk dikaji pengelompokan dan perkembangannya secara sederhana untuk mendapatkan arah pergerakan minat, trend visual, dan juga pengaruh visual. Pengumpulan objek penelitian merupakan bagian terbesar dalam penelitian ini karena belum adanya data yang rigid dan dapat dipertanggungjawabkan keberadaannya. Objek kajian penelitian ini akan didata dan dikelompokkan sesuai berdasarkan kaidah tertentu yang didapat dari kajian pustaka maupun sumber penerbit.

Bila dijabarkan, teknik pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. Studi Literatur, dengan meneliti melalui literatur terkait ilustrasi buku anak dan bahasa visual.

b. Sampling, melakukan pengumpulan objek penelitian dengan mengarah ke representasi populasi yang dapat dipertanggungjawabkan (*Purposive sampling*).

c. Observasi lapangan, dengan melakukan pendokumentasian dan pencatatan secara langsung ataupun tidak langsung untuk menemukan gejala atau fenomena yang mempengaruhi proses kreasi Seri Buku Anak Cerita Pelangi .terbitan GPU.

d. Wawancara, melakukan tanya jawab tentang objek yang diteliti kepada narasumber yang memiliki pengetahuan terkait objek penelitian.

1.6 Roadmap Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian mengenai bahasa rupa dan aplikasinya pada berbagai media komunikasi visual yang menekanpan pada kajian komunikasi visual kepada anak. Sebagai gambaran, terlampir pemetaan rencana penelitian Komunikasi Visual pada Anak melalui media komunikasi visual.

	Jangka Pendek (2009 - 2010)	Jangka Menengah (2010 - 2012)	Jangka Panjang (2012 - 2015)
Tahap hilir/ Tahap lanjut		Studi media & industri untuk pembinaan anak usia dini (PAUD)	Eksperimen produksi bahasa rupa pada media grafis untuk PAUD
Tahap Pengembangan			
Tahap Inisiasi			

Pengembangan aplikasi dan kaidah bahasa rupa pada media buku ilustrasi anak usia dini kontemporer

Studi Bahasa Rupa pada Buku Ilustrasi Anak

Studi Bahasa Rupa pada media lain yang bertujuan mendidik anak (PAUD)

BAB II

LANDASAN TEORITIS BAHASA RUPA

2.1 Bahasa Rupa

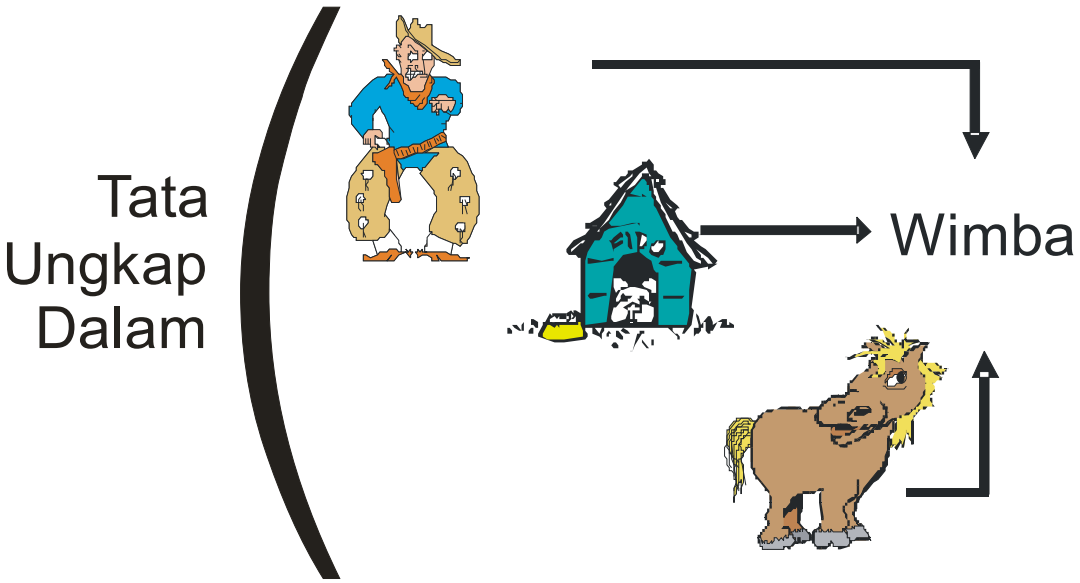
Bahasa Rupa adalah teori yang menyatakan bahwa visual yang representatif dapat dirancang untuk menyampaikan pesan kepada pembacanya dengan struktur tertentu. Artinya sebuah visual dan bahkan sekuens visual dapat merupakan serangkaian informasi yang bukan sekedar menjelaskan apa yang tergambar secara deskriptif, tetapi juga dapat menceritakan informasi secara naratif.

Visual yang dapat menceritakan informasi secara naratif ini dibagi dalam tiga struktur, yaitu:

a. Wimba, merupakan elemen terkecil yang mengandung pesan deskriptif yang paling sederhana dalam sebuah komposisi gambar. Teknik membentuk wimba ini disebut, cara wimba (*image way*).

b. Tata Ungkap Dalam, adalah merupakan sekelompok wimba yang membentuk pesan naratif melalui komposisi yang dibentuknya.

c. Tata Ungkap Luar, adalah kumpulan sekelompok wimba yang membentuk beberapa komposisi yang berurutan.



Gambar 1. Elemen Bahasa Rupa

Bahasa Rupa dalah teori yang dikembangkan berdasarkan penelitian atas Gambar Pra-sejarah, Gambar Tradisional, dan Gambar Anak oleh Profesor Primadi Tabrani ini memunculkan sebuah struktur bahasa yang terdiri atas kumpulan gambar yang disebut wimba sebagai elemen terkecil informasi, interaksi antar gambar melalui sebuah komposisi (dengan struktur hubungan yang disebut tata ungkap dalam) sebagai dasar fragmen cerita, dan interaksi antar komposisi yang membentuk sebuah rentang cerita yang utuh yang dihubungkan dengan struktur tata ungkap luar.

2.2 Bahasa Film

Bahasa film adalah bahasa yang dipakai untuk membingkai pesan secara visual khususnya dalam media visual berbasis waktu seperti film, animasi, dan Televisi. Bahasa Film ini sangat ditentukan oleh interaksi antara pengambil gambar (kameramen, illustrator, animator, komikus, dll.) dengan objek atau tokoh yang diambil gambarnya atau digambarkan. Dalam hal ini kamera menjadi analogi media pengambil gambar yang paling dominan. Dapat diasumsikan illustrator atau penggambar menempatkan dirinya sebagai kameramen yang mengambil gambar dalam teknik pengambilan gambar film.

Dalam bahasa film, ada 3 hal pokok yang menjadi dasar bahasa film, yaitu:

a. **Jarak Pandang**. Jarak pandang adalah jarak antara objek yang digambar dengan pengamat (Ilustrator atau kameramen). Jarak pandang dalam bahasa film dapat dipetakan dalam 3 kelompok besar, yaitu:

    - ***Close Up*** atau jarak pengambilan dekat yang terdiri atas Ekstrim Close Up, Very Close Up, dan Close Up
    - ***Medium Shot*** atau jarak pengambilan gambar sedang yang terdiri atas mid shot, medium shot, dan medium long shot.
    - ***Long Shot*** atau jarak pengambilan gambar jauh yang terdiri atas Long Shot, Very Long Shot, dan Extreme Long Shot.

b. **Sudut Pandang**. Sudut padang adalah sudut yang dibentuk antara objek yang digambar dengan pengamat atau illustrator. Sudut pandang dalam bahasa film dipetakan menjadi 3 kelompok, yaitu:

- ***High Angle*** atau sudut pengambilan gambar lebih tinggi dari horizon (garis sejajar mata).
- ***Normal Angle*** atau sudut pengambilan gambar yang sama dengan horizon.
- ***Low Angel*** atau sudut pengambilan gambar yang lebih rendah dari horizon.

c. **Pergerakan Pengamat** (Ilustrator atau kameramen). Pergerakan pengamat adalah perubahan posisi baik dalam jarak maupun sudut pengambilan gambar. Pergerakan pengamat dibagi dalam 3 jenis, yaitu:

- ***Zoom In* dan *Zoom Out*.** Adalah pergerakan kamera dengan perubahan atas jarak pengambilan gambar apakah mendekat (*zoom in*) atau menjauh (*zoom out*).
- ***Tilt Up* dan *Tilt Down*,** adalah pergerakan kamera dengan perubahan pada sudut pengambilan gambar apakah semakin ke bawah garis horizon (*Tilt Up*) atau meninggi/ke atas garis horizon (*Tilt Down*).
- ***Panning*,** adalah pergerakan kamera sejajar garis horizon tanpa terjadi perubahan sudut pandang maupun jarak pandang.

BAB III

ANALISIS

3.1 Seri Cerita Pelangi Gramedia Pustaka Utama

Seri Buku Ilustrasi Cerita Pelangi adalah salah satu seri buku anak yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama (GPU) pada tahun 2007. Seri Buku Ilustrasi Cerita Pelangi, menceritakan emosi-emosi positif secara ringkas dan penuh dengan visualisasi cerita. Cerita dalam seri ini adalah hasil kreasi salah satu penulis berbakat di Indonesia, yaitu Clara Ng dan ilustrasi dari seri ini merupakan karya beberapa ilustrator terpilih yang dikontrak oleh GPU melalui kriteria penyaringan portofolio (Lihat Lampiran 1). Beberapa ilustrator diantaranya pernah mendapatkan penghargaan dari IKAPI sebagai ilustrator terbaik, salah satunya Muhammad Taufiq atau lebih dikenal dengan nama pena, Emte.

Dalam penelitian ini, dari sejumlah ilustrator yang berkarya dalam Seri Buku Ilustrasi Cerita Pelangi ini, peneliti memilih karya dari 2 ilustrator yang dijadikan sebagai objek penelitian, yaitu:

a. **Muhamad Taufiq** atau Emte, seorang ilustrator yang pada tahun 2005 dan 2007 mendapatkan penghargaan Adikarya IKAPI Award kategori Ilustrasi Buku Anak. Judul buku dari Seri Buku Ilustrasi Cerita Anak Pelangi yang diilustrasikan olehnya adalah Aku Bisa Terbang dan Sore Super Sibuk.

b. **Martin Dima**, ilustrator lulusan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung yang terinspirasi gaya ilustrasi dari komik-komik Perancis. Judul buku dari Seri Buku Ilustrasi Cerita Anak Pelangi yang diilustrasikan olehnya adalah Mau Lagi, Lagi, Lagi! Pesta Kostum Tengah Malam dan Jangan Bilang Siapa-Siapa.

Pertimbangan peneliti dalam memilih 2 ilustrator yang berkarya melalui 4 judul buku dari 9 judul buku dalam seri buku anak cerita pelangi ini berdasarkan beberapa hal:

- Ilustrator tersebut direkomendasikan oleh para editor GPU yang menangani seri buku anak cerita pelangi berdasarkan kemudahan kerjasama dan kekayaan visualisasi kedua ilustrator tersebut dari segi gaya visual serta detail visualisasinya yang melebihi ilustrator lain dalam seri buku anak cerita pelangi.

- Salah satu dari kedua ilustrator tersebut telah mendapatkan beberapa penghargaan tingkat nasional berkat ilustrasinya.

Adapun judul buku yang dipilih adalah:

- **Aku Bisa Terbang**, buku karya Muhammad Taufiq ini bercerita mengenai seekor anak kuda nil yang menemukan rahasia terbang, yaitu hati yang senang dan berbahagia. Rahasia ini kemudian dibaginya dengan teman-teman seisi hutan untuk terbang bersama-sama.
- **Sore Super Sibuk**, buku karya Muhammad Taufiq ini bercerita mengenai sebuah kota yang mengalami kebakaran di sore hari. Pemadam kebakaran bersama seluruh warga kota sibuk bahu membahu untuk memadamkan api kebakaran tersebut.
- **Mau Lagi, Lagi, Lagi!** Buku karya Martin Dima ini bercerita mengenai nenek yang memanjakan seekor domba bernama Marty dengan makanan yang sangat enak. Marty disuguhi oleh berbagai masakan yang enak sampai akhirnya dia tidak dapat makan lagi karena kekenyangan.
- **Jangan Bilang Siapa Siapa**, adalah buku karya Martin Dima yang bercerita mengenai seekor anak elang yang dihantui perasaan bersalah karena tidak memakan bekalnya sampai bekal tersebut tidak dapat dimakan lagi.

3.2 Analisis Bahasa Rupa pada Seri Cerita Pelangi

Bahasa rupa dalam buku anak dipetakan berdasarkan apa yang diceritakan dalam teks dan dikomparasikan dengan gambar yang dibaca melalui kesimpulan atas visualisasi dalam halaman yang sama melalui kajian cara wimba dan tata ungkap dalam. Masing-masing buku cerita anak dipetakan melalui tabel yang mendeskripsikan apa yang divisualisasikan, diceritakan, kesesuaian gambar dengan teks, pelengkap, dan ketidak sesuaian gambar dengan teks.

3.2.1 Sore Super Sibuk

Buku ilustrasi anak yang berjudul Sore Super Sibuk ini diilustrasikan oleh Emte atau Muhammad Taufiq dari cerita yang dibuat oleh Clara Ng. Buku ini menceritakan sebuah kota di sore hari yang mengalami kebakaran. Anggota pemadam kebakaran bersama warga kota bahu membahu untuk memadamkan kebakaran tersebut.

Dalam buku ini, cerita bertumpu pada kekayaan visualisasi cerita yang memanfaatkan seluruh luas halaman dan menyisakan ruang yang tidak diberi detail gambar untuk teks cerita. Dari 24 halaman yang dianalisis melalui *content analysis* melalui teori bahasa rupa, detail visualisasi pada setiap halamannya melebihi apa yang dideskripsikan melalui teks. Melalui asosiasi visual yang muncul dari apa yang digambar memberikan persepsi pada benak pembaca yang sesuai dengan dengan apa yang dideskripsikan pada teks, seperti contoh dalam halaman 4-5.

Tabel 1. Sore Super Sibuk Halaman 4-5

DIGAMBAR	IMAJI/ASOSIASI	TEKS SESUAI GAMBAR	TEKS PELENGKAP	TIDAK SESUAI
Tulisan"Kring Kring Kring Kring Kring Kring Kring Kring"(sebagai efek suara bukan Kotak dan bulatan di sebelah kiri di dekat tiang luncur, berwama merah	Alarm berbunyi	Bel berdering nyaring di kantor		
Petugas berbadan lebih besar berseragam lengkap, tangan kanan membawa kapak merah, tangan kiri menunjuk ke mobil. Mimik: mata normal, mulut terbuka.	Petugas senior atau ketua		"Cepat! Cepat! Kita harus segera	
Dua orang pria meluncur dari sebuah tiang, berseragam celana ungu tua dan berkaus putih Di bawahnya pria sedang memakai sepatu boot, berseragam celana dan pakaian lengan panjang wama ungu tua Mimik: mata normal, mulut tertutup Di depannya petugas sudah berseragam lengkap, dengan sepatu dan topinya, berlari sambil merapikan baju. Mimik: mata normal, mulut tertutup. Di depannya petugas berseragam lengkap, berlari sambil tangan kirinya memegang	Wajah serius Standar Operasional Prosedur Petugas pemadam kebakaran, mulai dari meluncur, memakai sepatu,	Tidak ada lagi yang bersantai. Semua petugas segera memakai jaket biru, sepatu bot, dan topi,		
Mobil besar berwarna merah, berlampu di atas, di wajah mobil terdapat tulisan "RESCUE", pintunya terbuka	Mobil pemadam kebakaran berwama merah supaya mudah terlihat			
Topi biru di atas meja Siluet gedung berwama merah dan berjendela kuning Garis kotak-kotak di jalan	Peralatan instansi Gedung Lantai	WASPADA DAN SERIUS		

Dalam halaman tersebut, deskripsi cerita melalui visual melebihi dari deskripsi pada teks, kecuali dialog tokoh yang sulit dideskripsikan melalui visual. Visualisasi teks melalui deskripsi visual sangat detail sehingga memberikan korelasi persepsi yang kuat antara visual dengan teks. Dalam Sore Super Sibuk, detail visual yang kaya memberikan interpretasi lebih dalam mengenai latar tempat, latar waktu dan suasana. Dalam buku ini, pesan melalui sekuens visual belum dieksplorasi oleh Emte, padahal untuk memberikan deskripsi cerita yang lebih kompleks dengan memasukkan unsur waktu sangat dimungkinkan dengan aplikasi teknik bahasa rupa yang mengaplikasikan waktu, seperti imaji jamak atau perbedaan visualisasi waktu dalam 1 halaman yang sama.

Dari 24 halaman dalam buku Sore Super Sibuk atau 12 halaman spread, hanya terdapat 4 halaman spread atau 1/3 dari keseluruhan cerita dimana deskripsi tekstual tidak terdeskripsikan secara visual seperti contoh yang terlihat dalam tabel 2. Dalam halaman tersebut ketidak sesuaian informasi teks dengan visual muncul pada deskripsi jumlah selang yang tidak sama dengan apa yang digambarkan. Tetapi bila menilik pada teori bahasa rupa yang menggunakan sistem

perwakilan atau representasi jumlah tertentu untuk menceritakan ‘banyak,’ hal ini masih dapat ditoleransi.

Tabel 2. Sore Super Sibuk Halaman 16-17

DIGAMBAR	IMAJI/ASOSIASI	TEKS SESUAI GAMBAR	TEKS PELENGKAP	TIDAK SESUAI
Petugas pemadam kebakaran menyemprot air melalui selang	Tindakan memadamkan api	Slang slang besar berseliweran di sana-sini.		Pada gambar slang hanya terlihat satu
Kobaran lidah api berwarna merah oranye dan kuning, tumpang tindih dengan outline gedung memenuhi seluruh halaman	Kebakaran sedang terjadi api masih besar dan sangat membahayakan	Udara terasa sangat panas.		
Perempuan bercelana pendek memakai ikat kepala sedang menyiram air dari ember	Tindakan memadamkan api	Orang-orang membantu menyiram api dengan air.		
Petugas pemadam berlari membawa ember, tangannya menunjuk ke sesuatu	Tindakan memadamkan api		Ambulans datang dan pergi, membawa pasien yang butuh perawatan di rumah sakit	
Pria berkostum seperti raja duduk di atas punggung gajah beralas kain merah dan kuning, telunjuknya menunjuk ke depan	Pemain-pemain sirkus turut berpartisipasi			
Gajah bermahkota sedang menyemprot air ke bagian yang terbakar	Tindakan memadamkan api			
Di samping gajah seorang anak memakai ban untuk berenang kedua tangannya membawa ember penuh berisi air	Tindakan memadamkan api			
3 orang di belakang petugas masing-masing membawa ember	Tindakan memadamkan api			
Pria bertopi logam berlari sambil menggendong anak perempuan,	Tindakan penyelamatan anak-anak			
Dua orang wanita berlari sambil menarik anjingnya	Tindakan penyelamatan peliharaan			
Anak kecil menjujung vas besar di dalamnya berisi seekor ikan hias	Anak kecil menyelamatkan peliharaan kesayangannya			
Gumpalan awan merah dengan raster kasar	Jelaga dan asap			
Latar belakang outline gedung-gedung bertingkat dengan posisi dari berbagai arah perspektif				
	PUNCAK KETEGANGAN			

Dalam kesesuaian intensitas cerita dengan gambar dipetakan melalui pokok cerita yang digambarkan dalam setiap halaman, ekspresi mimik tokoh, dan irama cerita berdasarkan jarak pengambilan gambar dan kepadatan gambar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

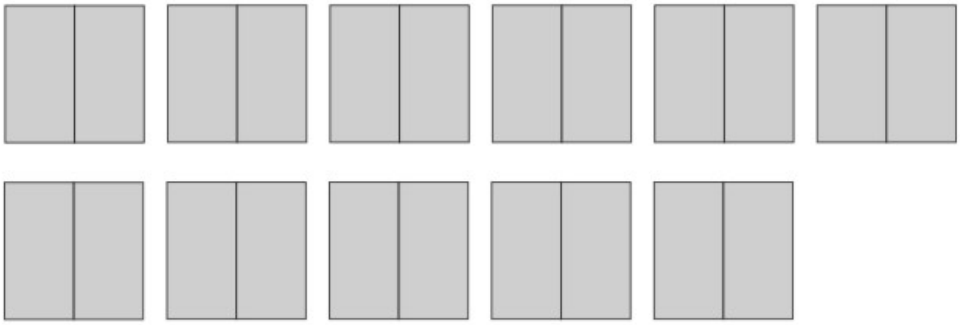
a. Berdasarkan pokok pikiran yang diambil dalam setiap halaman, ketegangan cerita dibangun sejak halaman awal dan memuncak pada halaman 12-13 dan 16-17. Yaitu saat pokok pikiran yang divisualisasikan dalam cerita adalah saat evakuasi korban yang disertai kepanikan penduduk kota, dan saat pemadaman api yang dilakukan oleh anggota pemadam kebakaran bersama warga (Lihat Tabel 3-1 & 3-3).

b. Ekspresi mimik tokoh dalam perjalanan cerita mendukung ketegangan cerita, khususnya pada saat konflik yaitu halaman 12-13 dan 16-17.

c. Jarak pengambilan gambar. Berdasarkan sekuens antar pasangan halaman, dapat dilihat bahwa secara garis besar, pengambilan adegan yang digambarkan semakin mendekat (*zoom in*) saat mendekati puncak ketegangan cerita dan mulai menjauh (*zoom out*) setelah cerita selesai. Berdasarkan teori bahasa rupa, jarak pengambilan gambar yang semakin mendekat akan membawa pembaca mendekat atau memasuki konflik yang berjalan dalam cerita dan sebaliknya.

Tabel 3. Visualisasi Intensitas Cerita melalui Gambar

Tabel 3-1. Pokok Pikiran yang Setiap Halaman Bentangan

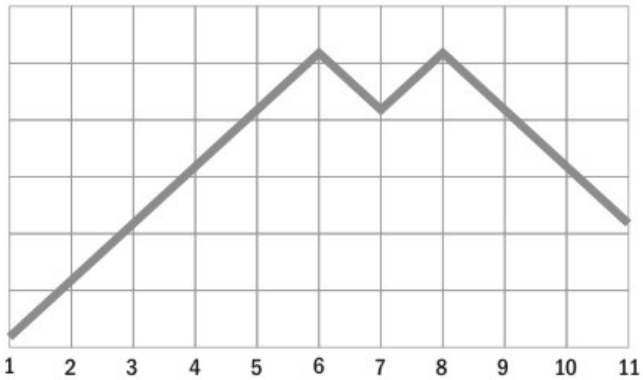


Tabel 3-2. Ekspresi Wajah Tokoh

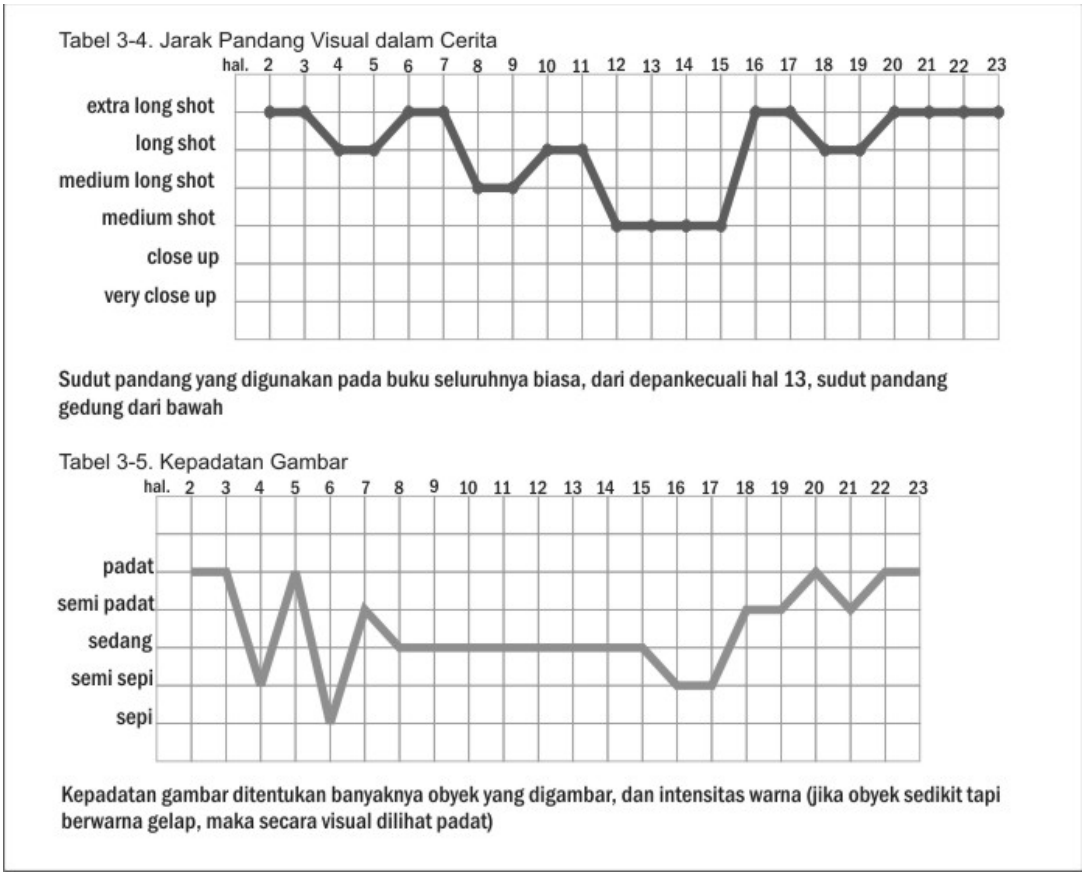
Halaman pasangan 2 (2-3) dominan mimik serius
Halaman pasangan 3 (4-5) dominan mimik serius
Halaman pasangan 4 (6-7) dominan mimik serius
Halaman pasangan 5 (8-9) dominan mimik panik/tegang
Halaman pasangan 6 (10-11) dominan mimik panik/tegang
Halaman pasangan 7 (12-13) dominan mimik tertawa
Halaman pasangan 8 (14-15) dominan mimik serius
Halaman pasangan 9 (16-17) dominan mimik tertawa
Halaman pasangan 10 (18-19) dominan mimik lelah
Halaman pasangan 11 (20-21) dominan mimik senyum
Halaman pasangan 12 (22-23) dominan mimik senyum

Tokoh utama dalam cerita bergambar tidak ada yang ada gambar orang banyak, karena ceritanya menyangkut kejadian di satu kota besar. Dari wajah orang orang tersebut dapat tersampaikan situasi, emosi yang terasakan oleh pembacanya.Rangkaian situasi itu akan berpengaruh pada irama cerita

Tabel 3-3. Irama Cerita



Dari halaman awal ketegangan sudah mulai sampai ke halaman pasangan 6. Ketika seorang anak berhasil dievakuasi ketegangan menurun, naik lagi ketika aksi pemadam kebakaran berlangsung kemudian menurun setelah api berhasil dipadamkan, menurun terus sampai para penolong pulang.



d. Kepadatan gambar dalam setiap halaman berbanding terbalik dengan jarak pengambilan gambar, dimana saat cerita mendekati konflik cerita, gambar menjadi semakin kurang padat. Hal ini wajar karena jarak pengambilan gambar yang mendekati pusat konflik dlam cerita, hal ini mengakibatkan pesan semakin fokus dan kekayaan visual berkurang karena menekankan pada pesan visual yang mengangkat inti cerita.

3.2.2 Aku Bisa Terbang!

Buku ilustrasi anak yang berjudul Aku Bisa Terbang! ini diilustrasikan oleh Emte atau Muhammad Taufiq dari cerita yang dibuat oleh Clara Ng. Buku ini bercerita mengenai seekor anak kuda nil yang menemukan rahasia terbang, yaitu hati yang senang dan berbahagia. Rahasia ini kemudian dibaginya dengan teman-teman seisi hutan untuk terbang bersama-sama.

Dalam buku ini, cerita bertumpu pada kekayaan visualisasi cerita yang memanfaatkan seluruh luas halaman dan menyisakan ruang yang tidak diberi detail gambar untuk teks cerita. Melalui *content analysis* melalui teori bahasa rupa, didapat simpulan yang seragam dengan buku ilustrasi

Sore Super Sibuk. Hampir seluruh cerita memasukkan detail visual yang kaya secara deskriptif, tetapi ditambah dengan ilustrasi gerak dan waktu pada beberapa halaman, khususnya pada saat menceritakan para tokoh yang sedang terbang.

Dialog dan beberapa informasi teks tidak tervisualisasikan, tetapi pembaca dapat menangkap suasana hati para tokoh dan juga latar tempat dan waktu dimana cerita tersebut berlangsung karena digambarkan secara detail speerti yang terlihat dalam lampiran 2.

3.2.3 Mau Lagi, Lagi, Lagi!

Buku ilustrasi anak yang berjudul Mau Lagi, Lagi, Lagi! ini diilustrasikan oleh Martin Dima dari cerita yang dibuat oleh Clara Ng. Buku ini bercerita mengenai nenek yang memanjakan seekor domba bernama Marty dengan makanan yang sangat enak. Marty disuguhi oleh berbagai masakan yang enak sampai akhirnya dia tidak dapat makan lagi karena kekenyangan.

Cerita bertumpu pada kekayaan visualisasi cerita yang memanfaatkan seluruh luas halaman dan menyisakan ruang yang tidak diberi detail gambar untuk teks cerita. Dari 24 halaman yang dianalisis melalui *content analysis* melalui teori bahasa rupa, detail visualisasi pada setiap halamannya melebihi apa yang dideskripsikan melalui teks. Visualisasi cerita tidak hanya bersifat deskriptif, namun juga mengaplikasikan gerak dan waktu yang berjalan melalui implementasi imaji jamak (gambar yang sama diulang dengan adegan yang berbeda yang menunjukkan perbedaan waktu dan aktivitas) seperti pada halaman 4-5 dan halaman 20-21.

Bahkan pada halaman 20-21, terdapat sekuens seperti komik tetapi dibuat tanpa panel yang memisahkan antar sekuens yang menggambarkan proses Marty yang susah payah berusaha untuk keluar rumah dibantu oleh nenek karena kegemukan.

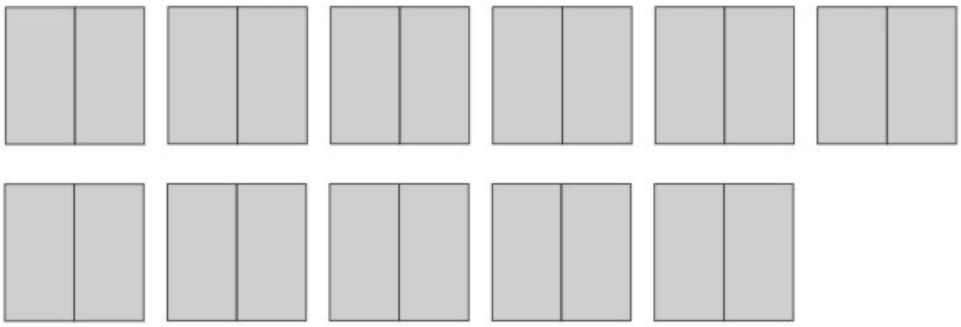
Menarik untuk ditelaah bahwa dengan cerita yang lebih fokus pada interaksi antara 2 tokoh, yaitu nenek dan Marty, maka visualisasi intensitas penceritaan dari pengelompokan pokok pikiran, ekspresi wajah tokoh, irama cerita dari jarak pandang dalam cerita dan kepadatan gambar memiliki kesamaan dan perbedaan yang unik.

Nuansa yang muncul dalam cerita ini adalah nuansa cerah yang penuh dengan ekspresi senyum dan tertawa. Selain itu, grafik intensitas cerita meningkat sampai akhir cerita. Berbeda dengan Sore Super Sibuk, dimana ketegangan cerita berangsur menurun di tengah hingga akhir cerita, Mau Lagi, Lagi, Lagi memiliki grafik intensitas cerita yang sama dengan Aku Bisa Terbang.

Konflik tidak berhenti sampai penyelesaian masalah, tetapi juga pada bentuk solusi dari penyelesaian masalah atau akhir konflik yang justru semakin ramai penceritaannya.

Tabel 4. Visualisasi Intensitas Cerita melalui Gambar

Tabel 4-1. Pokok Pikiran yang Setiap Halaman Bentangan



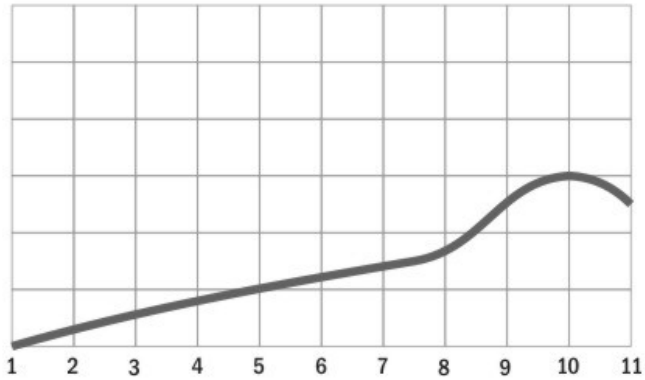
Tabel 4-2. Ekspresi Wajah Tokoh

Tokoh dalam cerita bergambar adalah, Marty dan Nenek
Wajah Marty muncul 13 kali:

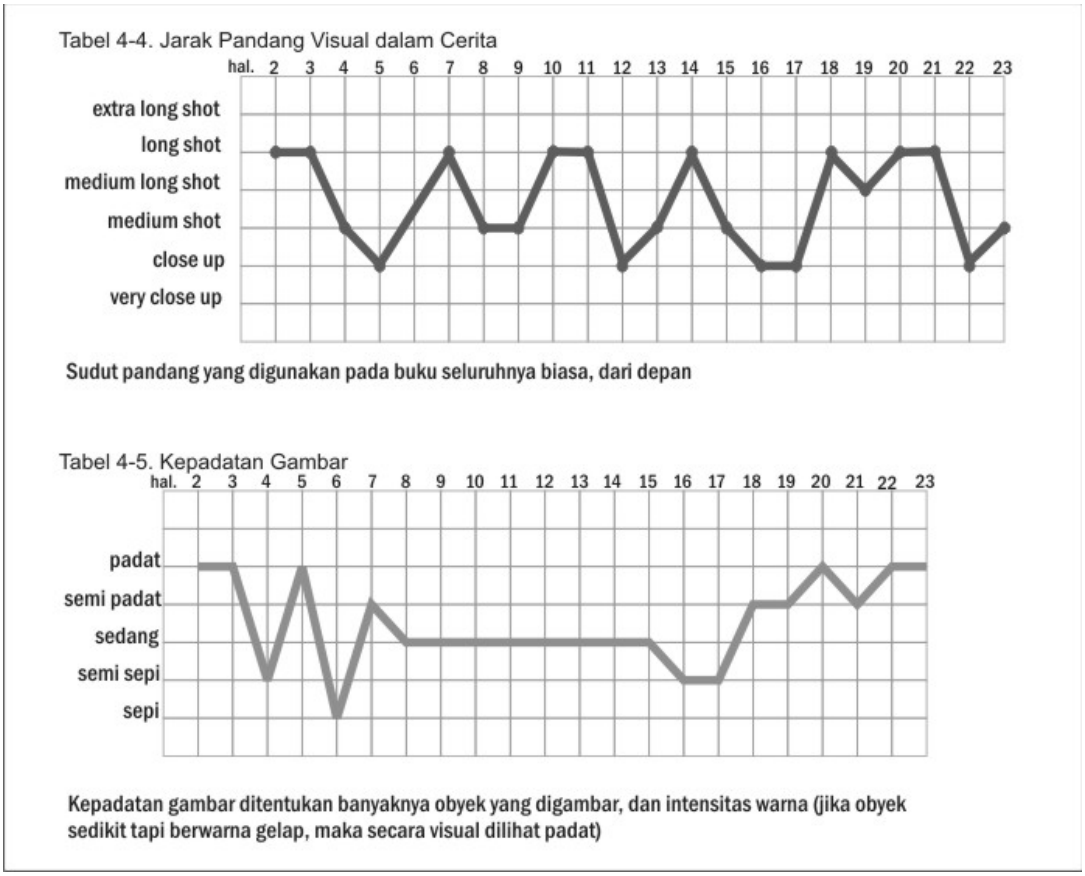
- mimik datar 1
- mimik tidak jelas 1
- mimik tertawa 4
- mimik senyum 3
- mimik bertanya 2
- mimik terkejut 1
- mimik teriak 1

Mimik tertawa dan senyum dominan pada kedua tokoh. Marty tertawa 4 dan senyum 3, Nenek tertawa 7, senyum 3. Dalam cerita ini tidak ada mimik marah dan sedih

Tabel 4-3. Irama Cerita



Ilustrator membuat tanda yang membedakan antara Marty jika sedang makan dan tidak makan, Jika sedang makan hidung bermotif polkadot atau bulat-bulat halaman 5, 9, 13, 22, jika tidak sedang makan, akan polos berwarna pink. Grafik naik sedikit demi sedikit sesuai dengan tema, tambah makan, tambah makan. Fluktuasi tidak terlalu jauh karena suasana nyaman, enak, damai, dimanja sehingga garis relatif tenang. Ketegangan hanya muncul sekali, ketika adegan Marty tersangkut di pasangan 10 (hal. 20-21)



Kesamaan yang menarik adalah, walaupun menggunakan setting yang lebih sempit dari Sore Super Sibuk, Mau Lagi, Lagi, Lagi! ini memiliki kesamaan dalam sekuens kepadatan gambar. Visualisasi cerita sangat pada di awal cerita, kemudian berkurang intensitasnya pada pertengahan cerita dan kembali padat di akhir cerita. Bahwa proses bahasa rupa dengan teknik sinematografis diaplikasikan oleh para ilustrator untuk membawa pembaca buku ini masuk ke dalam permasalahan cerita dan ikut berinteraksi di dalamnya (Lihat Tabel 4).

3.2.4 Jangan Bilang Siapa-Siapa

Buku ilustrasi anak yang berjudul Mau Lagi, Lagi, Lagi! ini diilustrasikan oleh Martin Dima dari cerita yang dibuat oleh Clara Ng. Buku ini bercerita mengenai nenek yang memanjakan seekor domba bernama Marty dengan makanan yang sangat enak. Marty disuguhi oleh berbagai masakan yang enak sampai akhirnya dia tidak dapat makan lagi karena kekenyangan.

Cerita bertumpu pada kekayaan visualisasi cerita yang memanfaatkan seluruh luas halaman dan menyisakan ruang yang tidak diberi detail gambar untuk teks cerita. Dari 24 halaman yang

dianalisis melalui *content analysis* melalui teori bahasa rupa, detail visualisasi pada setiap halamannya melebihi apa yang dideskripsikan melalui teks. Visualisasi cerita tidak hanya bersifat deskriptif, namun juga mengaplikasikan gerak dan waktu yang berjalan melalui implementasi imaji jamak (gambar yang sama diulang dengan adegan yang berbeda yang menunjukkan perbedaan waktu dan aktivitas).

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

4.1.1 Pesan dalam Buku Anak Seri Cerita Pelangi

Pesan dalam buku anak seri cerita pelangi terbagi atas dua kelompok, yaitu pesan tekstual dan pesan visual. Pesan tekstual mengangkat deskripsi cerita dan dialog antar tokoh sebagai pengantar bagi pembaca untuk menangkap alur cerita yang berjalan. Sedangkan pesan visual umumnya bersifat deskriptif yang memberikan eksplorasi pada detail cerita agar pembaca dapat menangkap suasana yang muncul dalam latar tempat ataupun waktu dimana cerita berjalan. Umumnya pesan visual lebih kaya akan deskripsi detail pada bagian cerita yang tidak diangkat oleh pesan tekstual sebagai bentuk eksplorasi pada cerita yang bersifat ilustratif deskriptif.

Tetapi kadang visualisasi memunculkan interpretasi yang lebih dalam mengenai cerita sendiri melalui rangkaian gambar yang memunculkan persepsi akan pesan visual yang mendukung alur cerita seperti pada kasus buku anak **Sore Super Sibuk**. Deskripsi latar melalui pesan tekstual akan menghabiskan banyak ruang yang akan mengganggu alur cerita dalam buku anak tersebut, sehingga teks tetap mengangkat alur cerita dan ilustrasi dalam buku memperkaya persepsi pembaca mengenai kondisi, suasana dan aktivitas yang berlangsung dalam kota tersebut.

Ketidak sinambungan antara cerita visual dengan teks tidak selalu berarti terdapat perbedaan interpretasi antara perancang cerita dengan ilustrator. Dalam teori bahasa rupa terdapat beberapa aplikasi teknis yang memunculkan informasi yang tidak selalu sejalan dengan teks karena lebih menekankan pada sistem representasi ataupun lebih menekankan pada persepsi visual secara keseluruhan tetapi tidak pada detail cerita. Seperti pada contoh dalam Sore Super Sibuk ataupun Mau Lagi, Lagi, Lagi! Terdapat perbedaan jumlah barang dari pesan tekstual dengan pesan visual. Hal ini dalam bahasa rupa dinyatakan bahwa terdapat sistem representasi yang tidak berarti harus dibuat dengan jumlah yang sama, tetapi lebih memunculkan keberadaan atau menyatakan banyak. Contoh yang disebutkan dalam teori bahasa rupa adalah ”jari manusia yang digambarkan anak-anak dalam gambar mereka tidak selalu lima, tetapi bisa kurang,”atau ”penonton pertandingan sepakbola yang digambarkan sedikit,” hal ini bukan karena mereka tidak

bisa berhitung, tetapi mereka ingin menunjukkan representasi keberadaan dan jumlah yang banyak.

Dapat disimpulkan bahwa pesan visual maupun pesan tekstual dalam buku anak seri cerita pelangi mempunyai hubungan yang saling melengkapi dan saling menyempurnakan dunia cerita yang disampaikan kepada pembaca sehingga pembaca tidak hanya cukup membaca apa yang tertulis tetapi juga dapat mengeksplorasi detail visualisasi yang dimunculkan.

4.1.2 Kesinambungan antara Bahasa Rupa dengan Cerita Tekstual dalam Buku Anak

Bahasa Rupa dengan dengan bahasa teks saling melengkapi dan menyempurnakan melalui kelebihan masing-masing. Dalam Bahasa Rupa, visual memberikan detail pada suasana, latar tempat, latar waktu, dan sekuens cerita yang memunculkan kekayaan imajinasi dalam membentuk cerita. Interpretasi gambar yang menggunakan bahasa rupa, menjadi lebih beragam dengan teknik visualisasi yang mengaplikasikan pula gaya bahasa film dengan pendekatan model fotografis yang berjarak pada objek yang diambil. Detail cerita melalui jarak pengambilan objek yang digambar memberikan pesan yang kuat agar pembaca mendalami latar (gambar dengan jarak *Extreme Long Shot* atau panorama) atau mendalami konflik dalam cerita (gambar dengan jarak *Medium Shot*).

Sedangkan pesan tekstual memiliki kelebihan pada informasi dialogis ataupun interaksi bahasa antar tokoh sekaligus juga menegaskan interaksi tokoh dengan tokoh lain dan juga lingkungan dalam kaitannya dengan cerita. Pilihan bentuk huruf (tipografi) membantu pembentukan persepsi pembaca akan nuansa emotif (emosi) dalam cerita selain warna dalam komposisi visual.

4.1.3 Aplikasi Bahasa Rupa dalam Perancangan Ilustrasi Buku Anak

Bahasa Rupa dalam buku anak relatif kurang dikembangkan, karena teori ini belum banyak diketahui oleh para praktisi di bidang Desain Komunikasi Visual. Teori bahasa rupa yang dikembangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prof. Primadi Tabrani terhadap gambar pra-sejarah, gambar tradisional, dan gambar anak belum sepenuhnya teraplikasikan dalam perancangan buku anak. Bahasa rupa yang dikembangkan oleh para ilustrator masih bersifat intuitif dengan pendekatan estetika deskriptif atau ilustratif. Gambar atau ilustrasi yang dibuat masih banyak diaplikasikan oleh para ilustrator sebagai deskripsi atas teks, tetapi belum pada eksplorasi visual dalam memperkaya cerita secara keseluruhan. Komunikasi antar penulis cerita

dengan ilustrator juga memberi peluang untuk interpretasi visual pada cerita dalam memperkaya pesan yang akan ditangkap oleh pembaca khususnya anak-anak.

Tidak hanya eksplorasi pada gaya visual, tetapi juga pengembangan eksplorasi pada sekuens cerita melalui visual dan juga detail deskripsi visual sangat berperan dalam menarik perhatian pembaca di kalangan anak-anak.

4.2 Saran

Pengembangan bahasa rupa dalam membangun komunikasi dengan anak dalam media seri buku anak pada saat ini semakin berkembang dan beragam. Perlunya teori bahasa rupa sebagai teknik berkomunikasi dengan anak melalui gambar menjadi semakin tinggi tingkat urgensinya. Visual sebagai jembatan komunikasi antara anak dengan pihak lain, baik itu orang tua, guru, ataupun sesama anak-anak menjadi penting artinya untuk dipelajari.

Sebagai desainer buku anak, bentuk komunikasi yang mengkombinasikan verbal & visual menjadi tinggi urgensinya karena kosa kata komunikasi sang anak belum tentu sama banyaknya dengan kosa kata orang dewasa. Hal ini menyebabkan, baik penggagas cerita maupun ilustrator buku anak harus memiliki kepekaan dalam merangkai komunikasi untuk anak dalam bentuk media buku ilustrasi yang saling terkait dan mendukung antara informasi tekstual/verbal dengan informasi visual. Dalam hal ini teori bahasa rupa menjadi jembatan penghubung yang sangat penting dalam membangun komunikasi visual sekaligus mengaitkannya dengan bentuk komunikasi verbal/tekstual dengan anak.

Berdasarkan studi kasus seri cerita pelangi yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama ini, relasi yang dibangun antara pencerita (dan ilustrator) melalui media buku dengan si anak memperkaya imajinasi anak tanpa kehilangan alur utama cerita. Kekayaan bertutur ini dapat dijadikan sebagai sebuah tolok acuan (*benchmarking*) yang baik dalam merancang sebuah seri buku untuk anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arizpe & Styles, *Reading Young Children's Visual Texts*, - 2003.

Babbage, Lynne & Eleanor Stodart, *Good Science Books,*

Caputo, Tony C.; 2003; *Visual Storytelling, The Art & Technique;* Watson Guptill Publications; New York.

Cummins, Julie, *Children's Book Illustration and Design,* Library of Applied Design, -, 1992.

Tabrani, Primadi; 2005; *Bahasa Rupa*; Penerbit Kelir, Bandung.

Yurika, Indah & Alvanov Zpalanzani; 2008; *Creative Health and Medical Insight through Comics & illustrated Books; Aku Ingin Sehat Book Series Case Study*; Arte Polis-2Proceedings 2008, Bandung.

http://www.roehampton.ac.uk/researchcentres/ncrcl/research/ncrclpublications/index.html (Maret 2009).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Anak Seri Cerita Pelangi