



BAB II

KAJIAN SUMBER

BAB II

KAJIAN SUMBER

II.1. Studi Literatur

Dalam melakukan penelitian karya ilmiah, diperlukan sebagai referensi buku dan jurnal yang digunakan pengkarya dalam mencari ide dan gagasan untuk perancangan set bermain dan belajar, yang di dalam buku dan jurnal ini terdapat berbagai informasi ataupun tutorial yang sangat membantu pengkarya untuk perancangan set ini.

1. Yellow Now



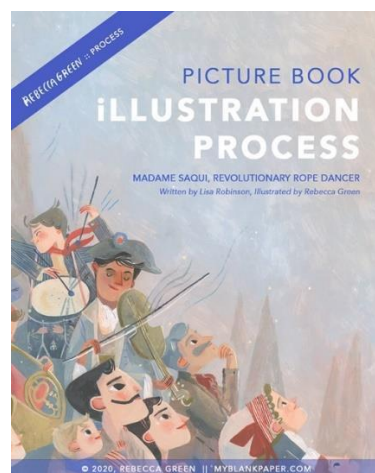
Gambar.II.1. Yellow Now oleh Pita Kuning
(Sumber: <https://pitakuning.or.id/2023>)

Buku yang diterbitkan oleh Pita Kuning, pada halaman 35 di buku ini menjelaskan bahwa Kegiatan seperti menggambar, mewarnai, membuat *doodle*, atau membuat sesuatu yang kreatif dalam waktu 20 menit dapat menurunkan *kortisol* dalam tubuh yang menyebabkan pengurangan terhadap

kadar *stress*, *anxiety*, dan depresi dalam diri kita (dilansir dari The Whole U by University of Washington.)

Kegiatan yang berhubungan dengan seni juga dapat dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja. Artinya paket *play and learn set* ini akan sangat relevan bagi anak-anak pasien kanker tersebut sebagai media interaktif bermain dan belajar bagi mereka.

2. Picture Book Illustration Process



Gambar.II.2. Picture Book Illustration Process oleh Lisa Robinson
(Sumber: <https://www.myblankpaper.com/2023>)

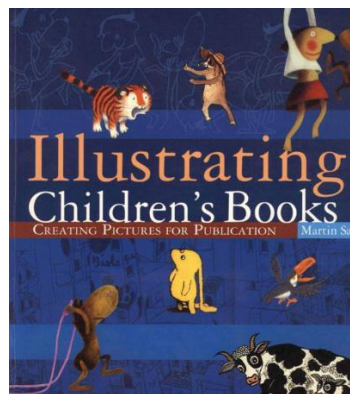
Picture book yang dirancang oleh Lisa Robinson menjelaskan tentang pada bagian *part 1* di buku ini menjelaskan tentang awal yang harus dilakukan dalam perancangan buku ilustrasi, yaitu melakukan riset tentang konsep yang akan diangkat dalam cerita ilustrasi tersebut, di samping dalam melakukan riset juga harus dilengkapi dengan *moodboard* yang sesuai dengan konsep untuk mempermudah pengerjaan buku tersebut.

Padapart2 buku ini menjelaskan tentang langkah selanjutnya dalam proses pembuatan buku ilustrasi, yaitu dengan pembuatan *storyboard* dan *character development* di dalam buku tersebut penulis menerangkan bahwa “jika ingin membangun rumah, harus membuat pondasinya terlebih dahulu” artinya kita harus membuat dasar yang dimaksud dengan sketsa kasar untuk buku tersebut agar pengerjaan proses kedepannya akan lebih mudah.

Isi dari *storyboard* sendiri bisa berupa *dialogue*, *layouts*, *page of notes* dan posisi ilustrasi. Lalu untuk *character development*, Lisa Robinson menerangkan disetiap buku cerita harus mempunyai *character development* atau pengembangan karakter agar cerita tersebut lebih kompleks.

Part 3 dari buku ini adalah bagian terakhir yang menjelaskan tentang *style exploration & finals*. Pada tahap ini proses akhir yang harus dilakukan yaitu konsistensi dalam ilustrasi di setiap halaman buku, karena jika tidak buku tidak terlihat *professional* dan baik.

3. Illustrating Children's Books Creating Pictures for Publication



Gambar.II.3. Illustrating Children's Books Creating Pictures for Publication oleh Martin Salisbury
(Sumber: <https://www.pdfdrive.com/2023>)

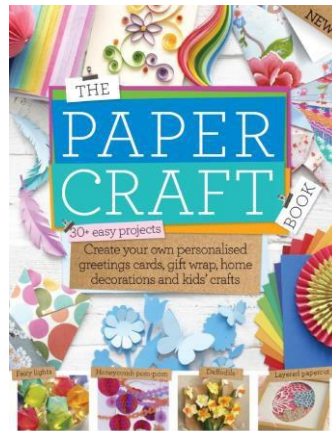
Di dalam buku ini menjelaskan tentang teknik, *tips* dan penjelasan tentang bagaimana membuat ilustrasi *fantasy, fairyatale, realism, and nature drawings*. Buku ini juga mengajarkan tentang interpretasi dalam memperkaya teks, membangun karakter dan membentuk pengarahannya kepada imajinasi pembaca, dan juga mempresentasikan pekerjaan yang profesional.

Pada halaman 120 - 124 di buku ini menjelaskan tentang *design* dan *typography*, bagaimana format komposisi *layout*, posisi keseluruhan *design, text* dan *images* adalah *elements* yang sangat penting untuk menarik perhatian dan juga untuk menyampaikan karakter dan pesan kepada target *audience*.

Inti dari buku ini adalah untuk meningkatkan literasi visual kepada *illustrator* pemula dan menengah yang ingin mengasah *skill* dan teknik mereka dalam perancangan buku ilustrasi anak - anak, mengajarkan bagaimana cara merancang buku *artwork* yang baik bagi anak - anak dan menjelaskan tentang bagaimana cara kerja ide atau gagasan mulai dari *start* sampai *finish*. Agar nantinya mereka bisa bekerja di industri kreatif ataupun merancang buku ilustrasi mereka sendiri.

Martin Sarisbury sendiri adalah *Course Director* untuk *Master of Arts Degree in Children's Book Illustration* di Anglia University, Cambridge, England. Dia adalah salah satu kontributor rutin untuk *Artist and Illustrators Magazine* dan *co-editor of the graphic arts magazine line*.

4. The Paper Craft Book

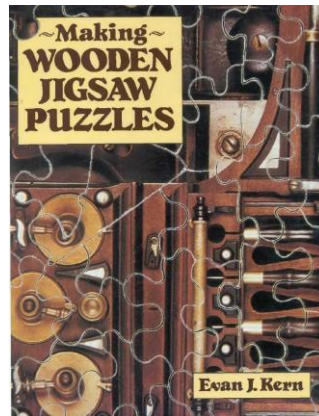


Gambar.II.4. Paper Craft Book oleh Aaron Asadi
(Sumber: <https://www.pdfdrive.com/> 2023)

Buku ini baik untuk pemula kerajinan tangan yang berisi tentang *basic equipment*, materi yang digunakan, jenis – jenis *paper craft*. Semuanya dijelaskan dengan sangat detail dan jelas satu per satu dan juga dilengkapi dengan tutorial cara pembuatan *templates* lipatan kertas yang baik dan mudah dipahami oleh pembaca.

Inti dan tujuan dari buku ini sendiri adalah para pembaca nantinya bisa merancang kerajinan *paper craft* sendiri dengan imajinasi dan keterampilan yang di dapat dari mempelajari isi buku tersebut dan hasil karyanya dapat dipergunakan untuk seseorang yang istimewa, dekorasi yang memperindah ruangan, atau bahkan proyek menyenangkan yang akan membuat anak-anak menjadi kreatif.

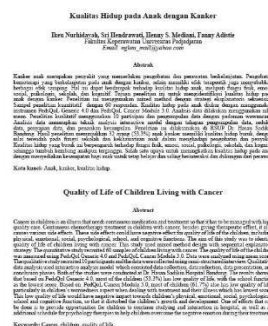
5. Making WOODEN JIGSAW PUZZLES



Gambar.II.5. Making WOODEN JIGSAW PUZZLES oleh Evan J.Kern
(Sumber: <https://www.pdfdrive.com/2023>)

Pada buku karya Evan J. Kern ini berisi tentang teknik dasar pembuatan *puzzle*, *cutting puzzles*, jenis-jenis *puzzle* dan *packaging puzzle* itu sendiri. Di dalam buku ini juga berisi tentang bagaimana cara membuat bentuk *puzzle* agar nantinya dapat dirakit menjadi satu kesatuan *puzzle* yang utuh.

6. Kualitas Hidup pada Anak dengan Kanker



Gambar.II.6. Kualitas Hidup pada Anak dengan Kanker
(Sumber: <https://jkip.fkep.unpad.ac.id/2023>)

Tidak hanya mengambil referensi dari buku, pengkarya juga mengambil referensi dari jurnal untuk mendapatkan informasi lebih. Di dalam jurnal ini menjelaskan tentang aspek-aspek yang mempengaruhi kualitas hidup seorang anak penderita kanker yang dipengaruhi oleh beberapa faktor termasuk psikologis.

7. Perancangan Buku Mewarnai dengan Tujuan untuk Mengurangi Stres pada Kalangan Milenial



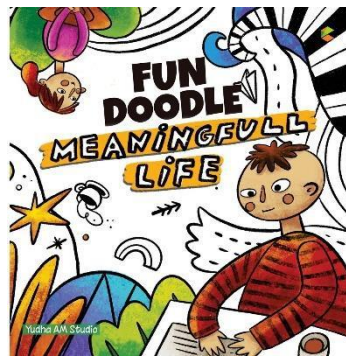
Gambar.II.7. Perancangan Buku Mewarnai dengan Tujuan untuk Mengurangi Stres pada Kalangan Milenial
(Sumber: <https://publication.petra.ac.id/>)

Di dalam jurnal ini menjelaskan tentang terapi seni sebagai cara berkomunikasi dan membiarkan seseorang mengekspresikan dan mencari pikiran mereka dan emosi mereka (Hurst, 2018), terapi pada seni seseorang bisa melampiaskan stress yang diderita melalui terapi seni. Saran dari jurnal ini untuk memasukkan *quotes* agar mereka mendapatkan cerita juga dan merasa tenang ketika membaca dan mewarnainya.

II.2. Tinjauan Karya

Di dalam penciptaan karya “*Play and Learn Set untuk Membantu Psikologi Anak Pasien Kanker*” yang berisicoloring book storytelling, paper craft dan puzzle. Ada beberapa karya yang menjadi referensi yang mendorong ide pemikiran pengkarya sebagai acuan untuk membuat karya ini. Tinjauan karya dimaksudkan untuk menjadi pembanding dengan karya dari pengkarya. Berikut ini beberapa referensi karya yang digunakan.

1. Fun Doodle Meaningfull Life



Gambar.II.8. Fun Doodle Meaningfull Life
(Sumber: Dokumentasi Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Perancangancoloring book storytelling, pengkarya menggunakan buku*Fun Doodle Meaningfull Life* karya Yudha AM Studio sebagai tinjauan karya yang di dalam buku tersebut terdapatdoodle yang bisa diwarnai dan juga dilengkapi dengan quotes motivasi yang bisa menjadi contoh acuan dalam perancangan coloring book untuk anak pasien kanker ini.

Pengkarya menjadikan buku ini sebagai dasar dalam perancangan karya yang akan dikembangkan di setiap halaman coloring book akan doodle dan

quotes tersebut akan bersambung di setiap halaman dan menjadi sebuah *storytelling* dan satu kesatuan utuh.

2. 1984 X MOMOT



Gambar.II.9. 1984 X MOMOT
(Sumber: Dokumentasi Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Berikut ini adalah tinjauan karya yang berjudul “1984 X MOMOT”. Karya ini adalah *paper craft* / *paper toys* yang dirancang oleh Huentae LEE asal Korea Selatan yang seorang *paper toys artist* yang sering berkolaborasi dengan brand internasional. Karya nya ini menjadi referensi pengkarya dalam perancangan *paper craft* yang akan ada didalam set untuk anak-anak pasien kanker.

Seperti referensi karya dari Huentae LEE, pengkarya akan merancang *paper craft* yang berisi karakter-karakter dari buku *coloring storytelling* dengan bentuk *simple* tetapi tidak mengubah esensi dari karakter yang ada.

Akan ada beberapa karakter yang dirancang mulai dari *main character*, *side character* dan juga *villain*. Pola dan bentuk *paper craft* nya sendiri akan diubah sesuai dengan *style* dari pengkarya yang akan disesuaikan juga dengan kebutuhan dan untuk kemudahan anak-anak pasien kanker agar lebih praktis dalam merakit *templates* pola dari *paper craft* nya.

3. Jigsaw Puzzle : Forest Guardian & Sea Dragon 2023



Gambar.II.10. Jigsaw Puzzle : Forest Guardian & Sea Dragon 2023
(Sumber: Dokumentasi Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Novalina Raya adalah seorang *children illustratordangraphic designer* asal Bali, Indonesia yang bekerja di KYUB Studio. Novalina Raya juga pernah memenangkan beberapa penghargaan dan juga pernah diundang dalam pameran internasional *2021 Childhood Week by Beatric Blue* dan *2021-2022 Power in Numbers Exhibition Nucleus*.

Dalam tinjauan karya ini Novalina Raya merancang *jigsaw puzzle* yang di dalamnya terdapat ilustrasi dengan *scene* yang bercerita tentang sesuatu yang menarik lalu dikemas dengan warna yang harmonis sehingga menghasilkan sesuatu yang menyenangkan untuk dimainkan.

Pengkarya menjadikan karya ini sebagai referensi dalam perancangan *jigsaw puzzle* yang akan ada didalam set anak – anak pasien kanker dengan mengambil teknik penggunaan *special scene* dalam cerita di set ini dan pewarnaan yang harmonis sebagai acuan ide yang akan dikembangkan dengan *style* dari pengkarya dalam perancangan karya.

4. Gamebook WANALOKA



Gambar.II.11. Gamebook WANALOKA
(Sumber: Dokumentasi Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Wanaloka adalah sebuah *gamebook* petualangan dan komedi yang diwujudkan oleh tim yang mewakili petualangan (*game mechanics*) dan komedi (*narrative*) yang beranggotakan Desyanto Lie sebagai *Producer*, Nata Chen sebagai *Game Designer*, Isman HS sebagai *Head Writer* dan Nikki Dibya Wardhana sebagai *Writer*.

Gamebook ini adalah karya fiksi cetak yang jalan ceritanya bergantung pada pilihan dan partisipasi pembaca dan menang atau kalah berpengaruh ke percabangan cerita, kalah bertarung tidak akan mengakhiri permainan hanya saja memberi konsekuensi *negative* atau jalur cerita berbeda. Sebagai tinjauan karya, pengkarya melihat bahwasanya bentuk dari *packaging gamebook* Wanaloka akan sesuai jika diterapkan untuk *packaging Play and Learn Set* anak-anak pasien kanker. Maka dari itu bentuk *packaging* Wanaloka menjadi acuan ide yang akan dikembangkan oleh pengkarya pada *packaging Play and Learn Set* ini nantinya.

5. The Legend of Zelda: Breath of the Wild



Gambar.II.12. The Legend of Zelda: Breath of The Wild
(Sumber: Dokumentasi Luqman Gandhi Lubis, 2023)

The Legend of Zelda: Breath of the Wild adalah action adventure game yang di developed oleh Nintendo EPD untuk konsol game Nintendo Switch. Bercerita tentang Link (karakter utama) yang ingin menyelamatkan putri Zelda dan kerajaan Hyrule yang berada di *Land of Gods* dari cengkraman *Calamity Ganon* yang merupakan perwujudan iblis itu sendiri. Sejak dirilis, *Breath of the Wild* telah dianggap sebagai salah satu video game terbaik sepanjang masa. Jurnalis menggambarkannya sebagai *landmark* dalam desain *open world* karena penekanannya pada eksperimen.

Sebagai tinjauan karya, pengkarya mengambil ide dan gagasan cerita yang terdapat di dalam game *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* yang di dalam game ini mengangkat genre *fantasy, adventure, action* dengan *plot* cerita tentang seseorang yang ingin merebut Kembali tanah kelahirannya dari iblis jahat yang telah menguasainya. Maka dari itu, pengkarya memiliki ide untuk mengangkat cerita utama dalam set ini dengan tema dan genre serupa yang akan dikembangkan lagi dengan kreatifitas yang pengkarya miliki.