



Penerapan Metode Analisis Wimba Pada Sampul Buku “Let’s Count” Karya Aliaga Mirguseinov

Dwita Alfiani Prawesti¹, Meyra Oktapiyaningsih^{2*}

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence E-mail: meyra0ktn07@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi ilustrasi sampul buku anak "Let's Count" karya Aliaga Mirguseinov dengan menerapkan Metode Cara Wimba. Ilustrasi pada sampul buku anak seringkali tidak sesuai dengan kenyataan, namun meski begitu ilustrasi pada buku anak memiliki cerita penting untuk membantu perkembangan anak, entah berisi ajaran mengenai kebaikan atau peringatan mengenai suatu bahaya dalam kehidupan. Ilustrasi buku anak mungkin sering kali terlihat aneh bagi orang dewasa. Namun sesungguhnya ilustrasi yang seperti itu yang disukai dan lebih dimengerti oleh anak-anak. Hal ini menjadikan sampul buku anak "Let's Count" menarik untuk dianalisis secara mendalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis cerita imajinatif di balik sampul buku anak "Let's Count". Metode yang digunakan adalah Metode Wimba, yang memungkinkan analisis mendalam terhadap elemen visual dan teknik artistik yang digunakan dalam ilustrasi sampul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ilustrasi pada sampul buku tersebut tidak hanya sekadar gambar, tetapi mengandung cerita membantu secara signifikan bagi perkembangan anak. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam memahami penerapan Metode Wimba dalam ilustrasi buku anak-anak dan menyoroti pentingnya elemen visual dalam mendukung proses pembelajaran pada usia dini.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 7 Jun 2023

First Revised 8 Jul 2023

Accepted 15 Jul 2023

Publication Date 15 Aug 2023

Keyword:

Wimba; Ilustrasi; Cover Buku; Anak; Imajinatif

1. PENDAHULUAN

Ilustrasi pada sampul buku anak-anak sering kali dirancang dengan tujuan yang lebih mendalam daripada sekadar menarik perhatian. Gambar-gambar ini seringkali tidak mencerminkan realitas secara 100% namun memiliki cerita penting untuk perkembangan anak, mungkin gambar-gambarnya terlihat aneh bagi orang dewasa dan tidak terkesan realistis. Misalnya, sampul buku "Let's Count" karya Aliaga Mirguseinov menggambarkan elemen-elemen visual yang mungkin terlihat aneh bagi orang dewasa, namun memiliki narasi yang signifikan bagi anak-anak. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana ilustrasi-imaginatif pada sampul buku dapat mendukung proses belajar dan pertumbuhan anak.

Metode Wimba, sebuah pendekatan yang menekankan pada analisis mendalam elemen visual dan naratif dalam media, telah digunakan untuk menggali makna dan fungsi simbolik dalam berbagai jenis karya seni, termasuk ilustrasi buku anak-anak. Penerapan Metode Wimba pada ilustrasi sampul buku "Let's Count" sangat relevan mengingat kompleksitas dan kedalaman cerita yang dapat tersembunyi di balik gambar-gambar yang imaginatif.

Maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cerita imaginatif di balik sampul buku anak "Let's Count" menggunakan Metode Wimba. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi elemen-elemen artistik, teknik visual, dan simbol-simbol yang digunakan dalam ilustrasi. Hasil yang diharapkan adalah pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana ilustrasi pada sampul buku anak dapat mendukung proses belajar dan perkembangan imajinasi anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan desain buku anak yang lebih bermakna dan edukatif.

Ilustrasi pada buku anak-anak, terutama pada cover, memegang peran penting dalam menarik minat dan mendukung pembelajaran anak-anak. Fungsi utama ilustrasi cover meliputi menarik perhatian, menyampaikan tema dan cerita, serta meningkatkan keterlibatan pembaca muda. Cover buku anak sering mencerminkan tema cerita melalui elemen-elemen visual seperti karakter utama yang ekspresif, latar belakang yang menarik, warna-warna cerah, dan tipografi yang mudah dibaca.

Namun, ilustrasi cover buku anak juga menghadapi sejumlah tantangan. Masalah representasi budaya yang kurang beragam membuat anak-anak dari berbagai latar belakang sering tidak merasa terwakili. Stereotip gender dalam ilustrasi masih signifikan, menggambarkan peran tradisional yang membatasi pandangan anak tentang potensi mereka. Kualitas visual yang rendah, terutama pada buku dengan anggaran terbatas, dapat mengurangi daya tarik dan minat anak untuk membaca. Ilustrasi yang tidak mempertimbangkan kebutuhan khusus anak dengan disabilitas visual juga menjadi perhatian penting.

Pesan moral dan etika dalam ilustrasi kadang tidak sesuai, bahkan berbahaya bagi perkembangan mental dan emosional anak jika mengandung kekerasan atau konten tidak pantas. Masalah aksesibilitas juga penting, dengan anak-anak disabilitas visual sering diabaikan dalam desain buku anak, sehingga mengecualikan mereka dari pengalaman membaca yang penuh.

Dalam konteks global, ini memicu diskusi tentang bagaimana industri penerbitan dapat menghasilkan buku anak yang lebih inklusif, sensitif, dan inovatif untuk mendukung perkembangan dan pembelajaran anak-anak di seluruh dunia.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis Wimba untuk mengkaji ilustrasi pada cover buku anak "Let's Count" karya Aliaga Mirguseinov. Metode Wimba merupakan pendekatan analisis yang menekankan pada elemen visual dan naratif dalam media, memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap makna dan fungsi simbolik ilustrasi (Tabrani, 2023). Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang juga digunakan dalam jurnal oleh Primadi Tabrani (2023), Wimba: Asal Usul dan Peruntukannya, yang diterbitkan dalam Wimba: Jurnal Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Cara Wimba

Cara Wimba adalah metode menggambarkan objek dengan memanfaatkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh kamera, teknik-teknik penyuntingan, maupun objek itu sendiri. Cara Wimba terdiri dari beberapa kategori:

Cara Wimba 1: Ukuran pengambilan

Cara Wimba 2: Sudut pengambilan

Cara Wimba 3: Skala

Cara Wimba 4: Penggambaran

Cara Wimba 5: Cara lihat

3.1.2 Tata Ungkap

Untuk menyampaikan pesan, Tata Ungkap dibagi ke dalam empat jenis:

- Tata Ungkap 1: Menyatakan ruang
- Tata Ungkap 2: Menyatakan gerak
- Tata Ungkap 3: Menyatakan waktu dan ruang
- Tata Ungkap 4: Menyatakan penting

Masing-masing jenis Tata Ungkap memiliki dua cara penyampaian pesan:

- Cara Dalam (Tata Ungkap Dalam): Berfungsi menyatakan pesan dalam sebuah gambar tunggal.
- Cara Luar (Tata Ungkap Luar): Berfungsi menyatakan pesan melalui peralihan dari sebuah atau serangkaian gambar ke gambar berikutnya.

3.1.3 Analisis Cover Buku

Cover buku cerita anak Let's Count yang terbit pada 2021. Aliaga Mirguseinov mendapat kesempatan luar biasa untuk mengilustrasikan buku anak baru "Let's Count, Name" untuk NAMEE.com buku ini membantu anak-anak belajar berhitung dari 1 hingga 10 dengan menemukan benda atau hewan tersembunyi di dalam cerita.



Figure 1. Cover Buku Let's Count karya Aliaga Mirguseinov.

Berdasarkan analisis pada cover di atas ditemukan ada 14 wimba, yang dapat ditandai sebagai berikut:



Figure 2. Banyak wimba pada cover.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Wimba dan Sub-Imagi

Wimba adalah satu objek yang ada dalam satu bidang gambar yang disini berupa Cover buku, sedangkan Sub-Imagi adalah bagian-bagian yang menyusun satu wimba.

No	Visual Wimba	Penjelasan Visual	Sub-Imagi
1	 Figure 3. Wimba1	Tipografi dari judul dan karakter buku.	Terdapat teks "Let's Count" sebagai judul yang artinya mari berhitung. Dan teks "ALIAGA" sebagai nama dari karakter utama buku tersebut.

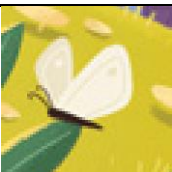
2	 Figure 4. Wimba2	Wimba 2 berupa manusia yakni anak kecil yang akan berpetualang.	Terdapat kepala yang lebih besar dari pada proposi seharusnya, 2 tangan, badan, dan 2 kaki, serta tas.
3	 Figure 5. Wimba3	Rubah yang bersembunyi memegang angka 2.	Warna oren dan pola khas rubah, 2 telinga runcing, 2 mata, ekor, 2 tangan depan, dan hidung serta mulut menyerupai rubah.
4	 Figure 6. Wimba4	Tikus yang bersembunyi memegang angka 9.	Warna biru dan pink, 2 telinga bulat yang besar, wajah kecil, 2 mata, hidung dan mulut, kumis, dan 2 tangan.
5	 Figure 7. Wimba5	Harimau yang bersembunyi dan memegang angka 6.	Warna loreng oren dan hitam khas harimau, 2 telinga kecil, badan, 1 tangan yang terlihat, dan ekor
6	 Figure 8. Wimba6	Anjing yang bersembunyi memegang angka nomor 5.	Warna krem dan coklat, telinga khas anjing yang terlipat kebawah, hidung, serta lidah yang terjulur, 2 tangan
7	 Figure 9. Wimba7	Burung yang membawa angka 1	Warna biru dan kuning, ada 2 sayap, ekor burung, paruh, dan 1 mata
8		Kupu-Kupu yang hinggap di dedaunan	2 sayap, 2 antena, dan 1 badan.

	Figure 10. Wimba8		
9	 Figure 11. Wimba9	Kelinci yang bersembunyi memegang angka 3	Warna abu-abu, 2 telinga panjang, 2 mata, hidung dan mulut, kumis, dan 1 tangan yang terlihat
10	 Figure 12. Wimba10	Pohon	Siluet rimbunnya dedaunan, batang pohon, lubang pada pohon
11	 Figure 13. Wimba11	tanaman	dedaunan
12	 Figure 14. Wimba12	Tangan tupai yang memegang angka 8	Tangan berwarna oren khas tupai, lubang di pohon sebagai khas tempat tinggal tupai
13	 Figure 15. Wimba13	Jamur di pepohonan	Batang jamur, daun jamur, berwarna oren cerah
14	 Figure 16. Wimba14	Langit yang berawan	Awan-awan

3.2.2 Cara Wimba

Setelah wimbanya ditemukan kita akan menelaahnya & menggambarannya dengan menggunakan cara wimba 1 sampai cara wimba 5 sesuai dengan metode wimba yang telah ada.

WIMBA	Cara Wimba 1-5
Wimba 1	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Jauh lebih besar dari aslinya, dibandingkan orang terlihat seperti tulisan raksasa. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 2	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : lebih besar dari anak yang sesungguhnya, kepalanya juga lebih besar ketimbang tubuhnya. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 3	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Lebih besar ketimbang rubah aslinya terlihat dari perbandingan dengan pohon. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 4	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Lebih besar ketimbang tikus aslinya terlihat dari perbandingan dengan pohon. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 5	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Lebih kecil dari harimau aslinya terlihat dari perbandingan harimau dengan hewan lain. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 6	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level

	3. Skala : Lebih besar ketimbang anjing aslinya terlihat dari perbandingan dengan pohon. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 7	1. Ukuran : Ekstra long shot 2. Angle : Bird Eye 3. Skala : Sesuai dengan ukuran aslinya 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 8	1. Ukuran : Ekstra long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Terlihat sama aslinya dari perbandingan dengan daun yang dihindangi. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 9	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Lebih besar ketimbang kelinci aslinya terlihat dari perbandingan dengan pohon. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 10	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Terlihat lebih kecil dari pohon aslinya, terlihat dari perbandingan hewan dan orang di sekitar. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 11	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Terlihat lebih besar di banding daun yang sebenarnya. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 12	1. Ukuran : Ekstra long shot 2. Angle : Eye Level, midshot. 3. Skala : tidak diketahui secara jelas ukuran keseluruhanya

	4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 13	1. Ukuran : Ekstra long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Terlihat lebih besar dari jamur aslinya, dibandingkan dengan pohon tempat dia tumbuh. 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.
Wimba 14	1. Ukuran : Long shot 2. Angle : Eye Level 3. Skala : Terlihat lebih kecil dan lebih dekat dari awan aslinya 4. Teknik : Teknik gambar digital menggunakan software, dan dicetak di kertas khusus. 5. Dilihat secara keseluruhan : Cara sudut lihat wajar + RWD, sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.

3.2.3 Tata Ungkap

Pada tata ungkap ada tata ungkap dalam yang menjelaskan kegiatan dalam 1 bidang gambar, dan tata ungkap luar yang merupakan penjelasan bagaimana cerita dalam 1 bidang gambar tersambung ke bidang gambar lainnya. Disini akan diteliti mengenai tata ungkap dalam karena hanya 1 bidang gambar yaitu, Cover buku cerita anak Let's Count.



Gambar1. Cover Buku Let's Count karya Aliaga Mirguseinov.

1. Menyatakan Ruang

Terlihat bahwa latar tempat yang digunakan adalah hutan tampak dari wimba 10, 11, 12, 13 yang mencirikan hutan. *Pengambilan gabungan* antara latar 2 latar yang terlihat di tumpuk dalam 1 gambar, yang salah satunya merupakan daratan tinggi. *Garis tanah + RWD*, nampak ada garis tanah didalam gambar dan RWD disini adalah

gambar dengan warna maupun gambar yang tidak realistis, terkesan 2 dimensi. Cara khas *sejumlah latar* dengan adanya 2 latar hutan yang berbeda.

2. Menyatakan Gerak

Wimba 5, 6, 7, 8, 9, 11, 14 semua terlihat bergerak memegang angka sambil bersembunyi kecuali wimba 7. Wimba 2 terlihat gerakan menunjukan/menemukan wimba 7.

3. Menyatakan Waktu Ruang

Ciri waktu dan Ruang khususnya terlihat pada warna wimba 14, terlihat awan putih. Serta terlihat dari warna keseluruhan, seperti langit putih, warna-warna terang dan pantulan cahaya alami yang menunjukan wahwa itu adalah siang hari.

4. Menyatakan Penting

Wimba-wimba yang penting terlihat lebih besar di bandingkan kenyataannya contoh seperti wimba 4 yang di bandingkan dengan pohon, maupun wimba 7 yang di bandingkan dengan ukuran kepala. Ada juga wimba 1 dan wimba 2 yang lebih besar dari ukuran aslinya dan juga di taruh di tengah karena di anggap penting untuk dapat di lihat pertama kali. Ada juga wimba yang di perkecil seperti wimba 5, agar wimba 5 terlihat satu ukuran dengan wimba hewan yang lainnya.

4. KESIMPULAN

Kesimpulannya hasil dari analisis wimba menggunakan cara wimba dan tata ungkap menunjukan bahwa ilustrasi cover buku anak memiliki cerita dan makna yang jelas dibalik ilustrasinya, meski ilustrasi tersebut tidak 100% mirip dengan aslinya namun masih dapat di identifikasi gambaran dari objeknya, sehingga dengan ilustrasi yang seperti itu masih tersampaikan makna dan cerita yang ingin di sampaikan oleh penulis kepada para pembaca yang khususnya anak-anak.

Gambar didalamnya juga masih bisa difahami sebagai hewan, manusia (anak kecil), jenis hewan yang beragam, serta tumbuhan di hutan.

5. REFERENSI

- AYUNINGTYAS, R. A., SUPRAPTO, P. K., & DIELLA, D. (2019). Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Wimba. Biodidaktika, Universitas Siliwangi.
- BANG, M. (2000). Picture This: How Pictures Work. Chronicle Books.
- HARYADI, T. (n.d.). Wimba dan Tata Ungkapan. Dinas Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (DINUS), Universitas Diponegoro.
- NODELMAN, P. (1988). Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books. University of Georgia Press.
- SALISBURY, M., & STYLES, M. (2012). Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling. Laurence King Publishing.
- TABRANI, P. (2023). Wimba: Asal Usul dan Peruntukannya. Wimba: Jurnal Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung.