

PERKEMBANGAN VISUALISASI ILUSTRASI CERITA PENDEK MAJALAH BOBO TAHUN 1975 - 1985

Nathalia Andita, Riama Maslan Sihombing, Naidi Atika Zundaro

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Peminatan Desain Grafis,
Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesa No. 10, Coblong, Bandung, 40132

Email: nathalia.andita.na@gmail.com, riama.maslan@itb.ac.id, naidiatikazundaro@gmail.com

ABSTRAK

Majalah Bobo merupakan salah satu bacaan anak yang populer hingga saat ini. Majalah Bobo diterbitkan pada tahun 1973 di masa Orde Baru. Selama tahun 1975-1985, penerbitan buku di Indonesia berkembang pesat karena pembangunan nasional, selama masa itu terdapat perkembangan visualisasi ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab perkembangan visualisasi ilustrasi Majalah Bobo. Data yang digunakan adalah dokumentasi ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo dari tahun 1975-1985, data yang diperoleh kemudian diobservasi dan dilakukan studi pustaka untuk mengetahui faktor penyebab perkembangan ilustrasi di masa itu, baik faktor sosial maupun kemajuan teknologi yang mendorong kemajuan ilustrasi di Indonesia.

Kata kunci: Majalah Bobo, ilustrasi, cerita pendek

ABSTRACT

Bobo Magazine is one of the popular children's readings that remains popular to this day. Bobo Magazine was first published in 1973 during the New Order era. From 1975 to 1985, book publishing in Indonesia experienced rapid growth due to national development, and during that time, there were advancements in the visualization of illustrations in Bobo Magazine's short stories.

This study aims to determine the factors that contribute to the development of illustration visualization in Bobo Magazine. The data used consists of documentation of Bobo Magazine's short story illustrations from 1975 to 1985. The obtained data was then observed and reviewed through literature studies to identify the factors that caused the advancement of illustrations during that period, including both social factors and technological advancements that contributed to the progress of illustration in Indonesia.

Keywords: Bobo Magazine, illustration, short stories

PENDAHULUAN

Peradaban manusia telah mengalami perkembangan yang luar biasa, salah satunya dalam bidang ilustrasi. Sepanjang sejarah, ilustrasi telah dimanfaatkan untuk menggambarkan kehidupan manusia dan lingkungannya. Perkembangan ilustrasi tidak dapat lepas dari perkembangan percetakan ataupun penulisan karena ilustrasi berfungsi

menjelaskan makna sebuah tulisan sehingga membantu pembaca memahami makna tulisan tersebut (Rohidi, 1984).

Ilustrasi modern di Indonesia dimulai pada masa penjajahan Belanda dengan terbitnya surat kabar untuk menyebarluaskan peraturan Belanda untuk kebutuhan grafis. Ilustrasi juga digunakan untuk poster-poster propaganda di masa perang dan perjuangan kemerdekaan.

Pada masa Orde Baru, perkembangan ilustrasi kian pesat karena pembangunan nasional mendorong terbitnya buku-buku serta pengembangan perpustakaan. Namun pada masa orde baru, pemerintah memiliki kewenangan mengontrol sistem pers hingga banyak media massa cetak yang menyesuaikan kebijakannya pada sistem politik yang berlaku (Sulistyo, dalam Rauf 1993). Dengan adanya perubahan ini, banyak penerbit yang menghindari 'area rawan' dengan membuka segmen pembaca baru, salah satunya segmen pembaca anak-anak.

Salah satu bacaan anak yang sangat populer di Indonesia adalah Majalah Bobo yang terbit sejak 14 April 1973. Pengertian Majalah adalah sebuah media publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis (Assegaff, 1983). Selain artikel, majalah juga berisi cerita pendek, permainan, ulasan, maupun konten lainnya yang memperkaya isi majalah.

Majalah Bobo memiliki kumpulan cerita pendek dengan pesan moral yang dilengkapi dengan ilustrasi. Bila diamati lebih lanjut, selama masa Orde Baru khususnya tahun 1975-1985, ilustrasi cerita pendek Bobo mengalami serangkaian perubahan. Ilustrasi awal cerita pendek majalah Bobo memiliki warna hitam putih, dengan tekstur gambar pensil dan tinta, sedangkan pada tahun 1980-an terjadi perubahan ilustrasi menjadi berwarna, teknik pewarnaan menggunakan blok warna tanpa tekstur, dan gaya gambar dengan outline yang lebih halus.

Perubahan-perubahan visualisasi ilustrasi tentunya disebabkan berbagai faktor, karena ilustrasi menggambarkan kehidupan manusia dan lingkungan pada saat itu. Dalam hal ini, ilustrasi cerpen Majalah Bobo yang sangat populer menjadi menarik untuk diteliti. Dengan demikian, perlu dilakukan observasi ilustrasi serta studi literatur pada ilustrasi yang terdapat di cerita pendek Majalah Bobo. Hal ini dirasa mampu untuk mengetahui perubahan apa saja yang terjadi pada ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo serta apa yang melatarbelakangi perubahannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor perkembangan visualisasi ilustrasi cerita pendek majalah Bobo dari tahun 1975 hingga tahun 1985 dengan pendekatan teori perkembangan ilustrasi, desain grafis, dan teknologi.

TINJAUAN PUSTAKA

Majalah

Menurut Djafar H. Assegaff (1983), majalah diartikan sebagai publikasi atau terbitan secara berkala yang memuat artikel-artikel dari berbagai penulis. Oleh karena itu, majalah dijadikan salah satu pusat informasi bacaan yang sering dijadikan bahan rujukan oleh para pembaca dalam mencari sesuatu hal yang diinginkannya. Sedangkan menurut Soeatminah (1987), pengertian majalah merupakan terbitan secara berkala yang berisi artikel-artikel dan terbitan untuk waktu yang tidak terbatas serta mempunyai nomor urut.

Ilustrasi

Kata ilustrasi berasal dari Bahasa Latin “Illustrate” yang berarti menjelaskan atau menerangkan, dengan demikian ilustrasi diartikan sebagai gambar yang berfungsi menjelaskan suatu peristiwa. Menurut Soedarso (1990), ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerita pendek. Ilustrasi dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984).

Peran Ilustrasi

1. Menarik perhatian.

Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.

2. Memudahkan untuk memahami penjelasan sebuah tulisan.

Ilustrasi berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman teks dan juga dapat menguraikan proses semantik dengan menyediakan koneksi untuk elemen-elemen teks dengan kata lain membawa kata-kata dan kalimat bersama dalam sebuah gambar (Paige, 2004).

3. Memperkuat memori.

Kehadiran ilustrasi dalam cerita menyebabkan teks akan terbaca secara berkala lalu perhatian akan terarahkan ke ilustrasi (membaca non-verbal) pada saat yang sama

mencoba menemukan hubungan antara teks dan ilustrasi, selama proses ini kedua belahan otak terlibat menyimpan memori yang lebih dalam terhadap informasi yang baru masuk (Ghazzanfari, 2014).

Gaya Visual Ilustrasi

Dalam ilustrasi terdapat banyak gaya visual dengan karakteristik masing-masing, namun secara umum gaya ilustrasi dibagi menjadi:

1. Gaya Kartun

Menurut Sulton (2005), kartun merupakan salah satu jenis media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, sebagai media kritisi, dan sebagainya. Kartun biasanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat (Arsyad, 2000). Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari (Sadiman, 2009).

2. Gaya Realis

Realisme merupakan aliran kesenian yang berusaha melukiskan atau menceritakan sesuatu sebagaimana kenyataannya (KBBI, 2016).

Gaya ilustrasi realis merupakan aliran seni rupa yang menceritakan kehidupan sehari-hari di dunia nyata tanpa dibuat-buat. Tema-tema lukisan realisme biasanya menggambarkan cerita kehidupan pada zamannya masing-masing.

Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Menurut Sanyoto (2005), warna Peranan warna dalam sebuah karya sangatlah penting, karena warna langsung berhubungan dengan hati pembuat karya maupun target audiens. Warna juga dapat menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa sedih, haru, gembira, mood atau semangat, dan yang lainnya (Gautama, dalam Pratiwi & Andelina, 2022).

Gambar

Menggambar adalah prinsip mendasar dalam ilustrasi. Gambar merupakan sebuah sarana yang segala sesuatunya diwujudkan dengan mengilustrasikan kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pemikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti slide, potret, lukisan, film, opaque projector, ataupun strip (Hamalik, 2017:43). Gambar adalah media yang sering digunakan, gambar bisa disebut bahasa yang umum, yang bisa dimengerti dan dinikmati dimanapun (Sadiman, 2014:21). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa gambar adalah hasil pengaktualan dari curahan pikiran atau

imajinasi yang divisualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi agar dapat dipahami dan dimengerti oleh orang lain.

Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi menggunakan elemen visual, yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Penataan ilustrasi, warna, tipografi, dan komposisi tergabung dalam keilmuan desain grafis. Desain grafis adalah ilmu yang mencari konsep komunikasi berdasarkan daya kreativitasnya (Namuri Migotuwio, Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti, 2020). Desain grafis juga memiliki tujuan untuk menyampaikan ide dan gagasan kepada orang lain dengan menggunakan elemen-elemen yang dibuat (Enterprise, dalam Widyana dan Waluyanto, 2022

METODE

Metode yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif yang mana data yang diperoleh akan dilakukan proses analisis dengan studi literatur. Adapun data yang diperoleh dari Majalah Bobo tahun 1975 hingga tahun 1985 dan studi literatur dari jurnal dan artikel-artikel di internet. Penggunaan metode kualitatif memberikan ruang untuk menganalisis dari berbagai sudut pandang sehingga diharapkan memberikan hasil yang lengkap dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1975

Pada tahun ini, terdapat peristiwa Gerakan Seni Rupa Baru yang melahirkan pemahaman peniadaan batasan antara seni murni dan seni terapan termasuk desain yang dianggap sederajat. Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada tahun 1975 yang menghantarkan dunia seni rupa Indonesia melahirkan pemahaman baru atas persoalan ideologis kesenian; konsepsi estetika dunia seni rupa; subject matter, batasan-batasan akademik, hingga menyentuh persoalan-persoalan interpretasi subjektivitas (Seni Grafis Yogyakarta dalam Wacana Seni Kontemporer, Wiwik Sri Wulandari, 2008, halaman 101-102).



Gambar 1 Ilustrasi pada cerita pendek Tamanz dan Tarchalamu

(sumber: Majalah Bobo no 29 tahun 1975)

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1975 memiliki karakteristik gaya gambar realis, teknik gambar manual dengan sketsa outline yang kasar yang tumpang

pensil dan juga cat air dengan warna hitam putih, seperti yang terlihat pada gambar 1 dan 2.



Gambar 2 Ilustrasi pada cerita pendek Charlie si Singa Gunung

(sumber: Majalah Bobo no 29 tahun 1975)

1976

Pada masa ini, terdapat 385 mesin tindih. Teknik pewarnaan adalah dengan arsir

cetak *offset* impor di Indonesia yang mendukung proses produksi. Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo memiliki karakteristik realis, namun sudah mulai muncul tokoh dengan proporsi kartun. Ilustrasi dibuat menggunakan pensil atau spidol dengan outline yang lebih rapi. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah cat air atau marker dengan warna hitam putih.



Gambar 3 Ilustrasi pada cerita pendek Raden Banterang

(sumber: Majalah Bobo no 23 tahun 1976)



Gambar 5 Ilustrasi pada cerita pendek Sersan Grung-Grung

(sumber: Majalah Bobo no. 43 tahun 1977)



Gambar 4 Ilustrasi pada cerita pendek Pisang yang Gugur

(sumber: Majalah Bobo no 23 tahun 1976)

1977

Semakin meningkatnya kebutuhan akan ilustrasi dan grafis menyebabkan berkembangnya pendidikan seni rupa di Indonesia. Pada tahun ini, Gert Dumbar, seorang desainer grafis Belanda memperkenalkan istilah semiotika dan komunikasi visual di FSRD ITB.

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1977 memiliki karakteristik gaya gambar realis dengan banyak detail arsir dan datar. Teknik gambar menggunakan spidol serta pensil, dengan outline rapi. Teknik pewarnaan dengan arsir spidol, serta penggunaan blok warna analogus (gambar 6).



Gambar 6 Ilustrasi pada cerita pendek Sersan Balas Budi Sang Ular

(sumber: Majalah Bobo no. 43 tahun 1977)

1978

Pendidikan seni rupa terus digencarkan dengan pembukaan Program Pengutamaan Studi Desain Grafis, Jurusan Seni Rupa di Universitas Trisakti.



Gambar 7 Ilustrasi pada cerita pendek Perjalanan si Bola Merah
(sumber: Majalah Bobo no. 37 tahun 1978)



Gambar 8 Ilustrasi pada cerita pendek Kakekku
(sumber: Majalah Bobo no. 37 tahun 1978)

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1978 memiliki karakteristik gaya gambar yang beragam, baik realis maupun

kartun. Teknik gambar yang digunakan umumnya spidol dan pensil. Penggunaan teknik warnapun semakin beragam yaitu arsir spidol (terdapat arsir silang), penggunaan *pattern* untuk blok warna, serta penggunaan cat air berwarna dengan warna analogus seperti pada gambar 7 dan 8.

1979



Gambar 9. Ilustrasi pada cerita pendek Lari Pagi
(sumber: Majalah Bobo no. 26 tahun 1979)



Gambar 10 Ilustrasi pada cerita pendek Topi si Timbul
(sumber: Majalah Bobo no. 26 tahun 1979)

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1979 memiliki karakteristik gaya gambar realisme baik sederhana maupun kompleks. Teknik gambar dengan spidol yang bersih tanpa banyak arsir. Teknik warna yang digunakan adalah *pattern* untuk blok warna, arsir, blok spidol, serta cat air dengan gradasi yang kompleks

1980

Tahun ini mencatat perkembangan studio desain grafis yang signifikan, seperti studio Gugus Grafis (FX Harsono, Gendut Riyanto), dan Polygon (Ade Rastiardi, Agoes Joesoef) di Jakarta, serta Zee Studio (Iman Sujudi, Donny Rachmansjah), MD Grafik (Markoes Djajadiningrat), Studio "OK!" (Indarsjah Tirtawidjaja dkk) di Bandung. Pada masa ini, studio grafis dituntut untuk bisa mengerjakan pekerjaan grafis apapun untuk bisa bertahan hidup, salah satunya adalah pekerjaan ilustrasi.



Gambar 11 Ilustrasi pada cerita pendek Rahasia Kaisar Trajan
(sumber: Majalah Bobo no. 4 tahun 1980)



Gambar 12 Ilustrasi pada cerita pendek Persahabatan (sumber: Majalah Bobo no. 4 tahun 1980)

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1980 memiliki karakteristik gaya gambar realisme serta kartun, teknik gambar yang umumnya digunakan adalah dengan spidol (*clean*). Serta teknik warna yang digunakan adalah *pattern tape*, *shadowing* dan *detailing* dengan spidol, dan cat air tanpa gradasi. Pada tahun 1980-an teknik *air brush*, dengan gaya *hyper-realism* dan *Pop Art* menjadi *trend* waktu itu, sejalan dengan perkembangan ilustrasi di dunia. Majalah "Tempo" dan "Zaman" adalah dua penerbitan yang menerapkan teknik ini untuk sampulnya. *Air brush gun*, pensil, kuas, *cutter*, *cow gum*, *spraymount* dan huruf gosok Letraset/Mecanorma adalah alat-alat yang lazim digunakan para desainer di masa ini. Selain itu, di tahun ini juga tercatat pameran desain grafis pertama di Indonesia yaitu "Pameran Rancangan Grafis '80 Hanny, Gauri, Didit". Pameran ini membawa misi memperkenalkan profesi desainer grafis ke

masyarakat luas, dan agar karya desain grafis diapresiasi sebagai karya seni. Bersamaan dengan pameran, dibentuklah organisasi desain grafis pertama di Indonesia dengan nama Ikatan Perancang Grafis Indonesia (IPGI). Hal ini memberi wadah kegiatan seni di Indonesia.

1981

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1981 memiliki karakteristik gaya gambar realisme serta kartun dengan teknik gambar spidol dan teknik pewarnaan cat air serta pensil warna dengan gradasi kompleks, serta cat air dengan warna hitam putih.



Gambar 13 Ilustrasi pada cerita pendek Orang Bedui dan Orang Kikir
(sumber: Majalah Bobo no. 25 tahun 1981)



Gambar 14 Ilustrasi pada cerita pendek
Tuuuut Tuuuuuut Bicara
(sumber: Majalah Bobo no. 25 tahun 1981)

1982

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1982 memiliki karakteristik gaya gambar kartun yang detail, dengan teknik gambar menggunakan spidol dan teknik pewarnaan cat air berwarna, seperti yang dapat dilihat pada gambar 15 dan 16.



Gambar 15 Ilustrasi pada cerita pendek
Negeri Bunga: Warga Negeri Bunga
(sumber: Majalah Bobo no. 35 tahun 1982)



Gambar 16 Ilustrasi pada cerita pendek
Sungai di Kaki Gunung
(sumber: Majalah Bobo no. 35 tahun 1982)

1983

Pada tahun 1983, IPGI menyelenggarakan pameran desain grafis kedua yaitu “Grafis ‘83”. Hal ini menunjukkan upaya pengenalan seni rupa dan desain pada masyarakat.



Gambar 17 Ilustrasi pada cerita pendek
Petani Terbang
(sumber: Majalah Bobo no. 37 tahun 1983)

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1983 memiliki karakteristik gaya gambar realisme serta kartun dengan warna yang bergradasi, teknik gambar menggunakan pensil warna serta spidol dan teknik pewarnaan yang semakin beragam yaitu cat air, pensil warna, arsir dan pointilis menggunakan spidol.



Gambar 18 Ilustrasi pada cerita pendek
Semut dan Semut
(sumber: Majalah Bobo no. 37 tahun 1983)

1984

Meningkatnya kebutuhan akan seni rupa di masyarakat, menyebabkan Jurusan Seni Rupa ITB ditingkatkan menjadi fakultas tersendiri dengan nama Fakultas Seni Rupa dan Desain yang mencakup tiga jurusan, yaitu: Jurusan Seni Rupa Murni, Jurusan Desain dan Jurusan Mata Kuliah Dasar Umum (MDKU).



Gambar 19 Ilustrasi pada cerita pendek
Asal Mulanya

(sumber: Majalah Bobo no. 48 tahun 1984)



Gambar 20 Ilustrasi pada cerita pendek
Gara-Gara Hujan

(sumber: Majalah Bobo no. 48 tahun 1984)

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1984 memiliki karakteristik gaya gambar realis serta gaya gambar baru yaitu *anthromorphisme*. Teknik gambar yang digunakan adalah spidol dengan *outline* kasar maupun bersih, serta teknik warna dengan cat

air hitam putih gradasi ataupun berwarna tanpa gradasi.

1985



Gambar 21 Ilustrasi pada cerita pendek
Tamasya Keluarga Suparto

(sumber: Majalah Bobo no. 12 tahun 1985)



Gambar 22 Ilustrasi pada cerita pendek
Tiga Pertanyaan

(sumber: Majalah Bobo no. 12 tahun 1985)

Ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1985 memiliki karakteristik gaya gambar realis. Teknik gambar yang digunakan adalah spidol dengan *outline* yang bersih,

Perkembangan Ilustrasi di Indonesia

Selain paparan diatas, perkembangan visualisasi ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo tentunya tidak terlepas dari perkembangan ilustrasi di Indonesia secara keseluruhan. Perkembangan ilustrasi di Indonesia dimulai dari zaman penjajahan Belanda, yaitu dengan ditemukannya iklan oleh J.P. Coen dan diterbitkannya media cetak untuk menyebarkan peraturan Belanda oleh Daendels. Selain itu, penerbitan pun mulai berkembang, salah satunya Balai Pustaka yang menerbitkan Majalah Panji, banyak ilustrator dari Indonesia yang bermunculan untuk bekerja di majalah ini.

Memasuki periode 1960-an, media cetak di Indonesia mengalami perubahan besar dalam sistem produksi. Mesin ketik yang tadinya digunakan secara luas untuk menghasilkan tulisan, mulai digantikan oleh komputer yang meningkatkan efisiensi produksi karena kemudahan dalam *editing* naskah. Fungsi ilustrasi kemudian berkembang pada masa Orde Lama dengan penggunaan ilustrasi untung pembuatan uang kertas rupiah.

Pada masa Orde Baru pembangunan nasional yang ingin meningkatkan partisipasi pendidikan dasar, mendorong pengembangan perpustakaan serta penerbitan buku-buku. Hal ini memusatkan perkembangan ilustrasi. Para ilustrator ternama saat itu, di antaranya adalah Henk Ngantung, Delsy Syamsumar, dan G. M. Sidharta. Selain itu, Orde Baru juga membuka peluang investasi dari pihak asing yang mendorong peningkatan kualitas periklanan serta lapangan kerja seni rupa di

Indonesia. Pada era 1970-an, semangat pemberontak generasi muda membawa perkembangan ilustrasi menjadi lebih eksperimental, konseptual, dengan bentuk yang lebih ekspresif.

Namun karena campur tangan pemerintah Orde Baru terlalu dalam, koleksi buku yang disediakan adalah untuk mengokohkan pemerintah dan melarang buku-buku yang sifatnya mendiskreditkan pemerintah berkuasa. Akhirnya pada tahun 1980-an banyak penerbit yang menyesuaikan kebijakannya pada sistem politik yang berlaku (Hermawan Sulisty, dalam Maswadi Rauf 1993). Surat kabar bukan hanya untuk saluran kegiatan politik, namun juga sebagai saluran kegiatan ekonomi, budaya, serta sosial. Para penerbit pun menghindari area 'rawan' dengan membuka segmen pembaca baru yaitu anak-anak, dengan salah satu terbitannya adalah Majalah Bobo.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait perkembangan visualisasi cerita pendek Majalah Bobo melalui observasi dan studi literatur, perkembangan visualisasi ilustrasi cerita pendek Majalah Bobo disebabkan oleh; pembangunan nasional pada masa orde baru yang mendorong kemajuan pendidikan dengan pembangunan perpustakaan dan penerbitan buku-buku. Kewenangan pemerintah pada masa orde baru yang mengatur pers menyebabkan para penerbit fokus pada segmen bacaan baru bagi anak-anak, perkembangan teknologi

komputerisasi penulisan naskah yang mendorong efisiensi produksi buku. Selain itu, terdapat temuan pada cerita pendek Majalah Bobo tahun 1975-1985 tidak terdapat kredit nama ilustrator hingga perkembangan ilustrasi secara spesifik masing-masing ilustrator sulit diketahui, namun terdapat tanda tangan/parah ilustrator pada gambar yang memungkinkan mengetahui siapa ilustrator cerita pendek Majalah Bobo pada tahun 1975 hingga 1985.

DAFTAR PUSTAKA

- DGI. Garis Waktu Desain Grafis Indonesia 1659–1999. Diakses pada 20 April 2023. <http://dgi.or.id/in-depth/history/garis-waktu-desain-grafis-indonesia-1659-1999.html>
- Witabora, J. (2012) PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI. Diunduh <https://media.neliti.com/media/publications/167371-ID-peran-dan-perkembangan-ilustrasi.pdf>
- Nasibnatal. Sejarah Seni Ilustrasi di Indonesia. Diakses pada 22 April 2023. <http://nasibnatal.blogspot.com/2013/11/sejarah-seni-ilustrasi-di-indonesia.html>
- BSN. Perkembangan Perpustakaan di Indonesia dan Kedudukannya di Indonesia. Diakses pada 24 April 2023. <https://perpustakaan.bsn.go.id/index.php?p=news&id=678>
- Witari, Wardana (2017). ANALISIS VISUAL SAMPUL MAJALAH “BOBO” EDISI BULAN APRIL 2016. Diunduh dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/download/13917/8647>
- Bina Nusantara. Teknik Cetak dalam Seni Grafis. Diakses pada 24 April 2023. <https://dkv.binus.ac.id/2019/07/19/teknik-cetak-dalam-seni-grafis/>
- Riadi (2020). Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi). Diakses pada 24 April 2023. <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>
- Thabroni (2021). Seni Grafis – Pengertian, Sejarah, Jenis & Tekniknya. Diakses pada 25 April 2023. <https://serupa.id/seni-grafis-pengertian-sejarah-jenis-tekniknya/>
- Pratiwi, Andelina (2022). ANALISIS SEMIOTIKA ILUSTRASI COVER MAJALAH BOBO DARI MASA KE MASA. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/download/3512/2364>
- Tirto.id. Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis Mulai 1851 hingga 1984. Diakses pada 25 April 2023. <https://tirto.id/sejarah-dan-perkembangan-desain-grafis-mulai-1851-hingga-1984-gmW6>
- Kompas. Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Orde Baru. Diakses pada 25 April 2023. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/11/04/100000469/kehidupan-masyarakat-indonesia-pada-masa-orde-baru?page=all>
- Maglearning. SEJARAH PERKEMBANGAN MEDIA MASSA CETAK INDONESIA. Diakses pada 26 April 2023. <https://maglearning.id/2022/09/05/sejarah-perkembangan-media-massa-cetak-indonesia/>

Tab Grafika. Perkembangan
Teknologi Percetakan. Diakses
pada 26 April 2023.
[https://tabgrafika.com/perkembangan-
2teknologi-percetakan/](https://tabgrafika.com/perkembangan-2teknologi-percetakan/)

Unikom. Diakses pada 26 April
2023.
[https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/7
27
/7/UNIKOM_IKHSAN%20PRATAMA_10.%
2
0Bab%20I.pdf](https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/727/7/UNIKOM_IKHSAN%20PRATAMA_10.%20Bab%20I.pdf)

Deksoni. PENGEMBANGAN MEDIA
KARTUN ANIMASI PADA PEMBELAJARAN
EKONOMI PEMBANGUNAN DI

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
EKONOMI FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA.

[https://repository.unsri.ac.id/21276
/2/ANALISIS_AHLI.pdf](https://repository.unsri.ac.id/21276/2/ANALISIS_AHLI.pdf)

Kompas. Menggambar Ilustrasi:
Pengertian dan Sejarah Ilustrasi.
Diakses pada 9 Mei 2023.
[https://www.kompas.com/skola/rea
d/202
0/10/27/190000569/menggambar-
ilustrasi-pengertian-dan-sejarah-
ilustrasi?page=2](https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilustrasi-pengertian-dan-sejarah-ilustrasi?page=2)