



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku Ilustrasi

2.1.1. Buku

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai sebuah wadah yang mudah dibawa dan terdiri atas lembaran halaman yang di dalamnya terkandung berbagai informasi (hlm. 9). Menurut Rustan (2009) terdapat berbagai jenis buku seperti buku cerita, komik, novel, majalah, kamus, ensiklopedi, buku telepon, dan katalog produk (hlm. 122).

2.1.1.1. Anatomi Buku

Rustan (2009) mengatakan bahwa buku dibagi ke dalam tiga bagian (hlm. 123), yaitu:

- Bagian depan

Bagian depan pada umumnya terdiri atas sampul depan, judul pada bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, halaman dedikasi, kata pengantar, kata sambutan, serta daftar isi.

- Bagian isi

Bagian isi terdiri atas bab dan sub bab.

- Bagian belakang

Bagian belakang biasanya terdiri atas daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan sampul belakang.

2.1.2. Ilustrasi

Visual yang akan digunakan dalam buku panduan tentang penanganan anak autisme adalah ilustrasi. Zeegen (2009) mengartikan ilustrasi sebagai salah satu bentuk nyata dari komunikasi visual yang terletak diantara seni dan desain grafis (hlm. 6). Komunikasi visual erat kaitannya dengan semiotika, dimana *audience* tidak hanya melihat, namun juga akan menginterpretasikan simbol-simbol yang ada (Male, 2007:19). Menurut Zeegen, ilustrasi memiliki keunggulan yang seimbang dengan fotografi sebab di era *digital* ilustrasi diciptakan berdasarkan fotografi sebagai referensi. Selain itu fotografi menampilkan objek-objek yang biasa, namun ilustrasi dapat menampilkan objek tersebut dalam perspektif yang lebih menarik (2009:46).

2.1.2.1. Fungsi dan Tujuan Ilustrasi

Salah satu fungsi ilustrasi adalah mengenai bagaimana sebuah pesan dikomunikasikan (Zeegen, 2009:30). Dalam bukunya, Male (2007) mengatakan bahwa ilustrasi memengaruhi bagaimana seseorang memperoleh informasi dan bagaimana seseorang dipersuasi. Ilustrasi memberi seseorang opini, hiburan, dan menyampaikan berbagai kisah (hlm. 19).

2.1.2.2. Jenis Ilustrasi

Fleishman (2004:54) mengatakan bahwa berdasarkan penggunaannya, jenis ilustrasi dibagi ke dalam beberapa jenis, salah satunya adalah *technical illustration*. Jenis ilustrasi ini memiliki fungsi dan tujuan sebagai bentuk visualisasi yang menerangkan sesuatu.

2.1.2.3. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang akan digunakan di dalam buku ilustrasi tentang cara penanganan anak autisme di rumah adalah gaya ilustrasi minimalis. Menurut Withrow dan Danner (2007:72) ilustrasi minimalis menampilkan ilustrasi yang dibuat secara sederhana dan hanya menampilkan hal yang paling mendasar seperti garis sebagai *outline* sebuah struktur.



Gambar 2.1. Gaya *minimalism* oleh Tom Gauld

(<http://media.aphelis.net/>)

2.1.2.4. Media Ilustrasi

Fleishman (2004) menyebutkan bahwa terdapat berbagai macam media ilustrasi yaitu *dry media*, *wet media*, *pen and inks*, dan *digital illustration* (hlm. 112).

2.1.2.4.1. Digital Illustration

Ilustrasi di dalam buku panduan penanganan anak autisme bersifat *digital*, atau disebut juga sebagai *digital illustration*. Fleishman (2004) menjelaskan bahwa *digital illustration* merupakan ilustrasi yang menggunakan komputer sebagai media. Terdapat berbagai jenis program ilustrasi yang tersedia untuk menciptakan sebuah ilustrasi *digital*, seperti *Photoshop*, *Illustrator*, dan *Corel Painter* (hlm.224).

2.1.3. Perancangan Buku Ilustrasi

Secara garis besar ‘desain’ memiliki arti ‘merencanakan’, yang artinya mendesain berarti merancang sesuatu. Proses desain dilakukan untuk mengatasi suatu masalah, sehingga kemudian terdapat solusi yang mengkomunikasikan ide dalam bentuk visual. Ide atau pesan yang ingin disampaikan dikomunikasikan melalui elemen-elemen desain yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menjadi sebuah bentuk komunikasi (Lauer dan Pentak, 2008:4).

2.1.3.1. Prinsip Desain Buku Ilustrasi

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa prinsip desain dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Kesatuan (*Unity*)

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa kesatuan adalah keadaan di dalam sebuah karya desain dimana tiap-tiap elemennya seakan-akan saling memiliki keterikatan antara satu dan lainnya (hlm. 28).



Gambar 2.2. Ilustrasi untuk menjelaskan *Unity*

(<http://image.melon.co.kr/>)

2. Penekanan (*Emphasis*)

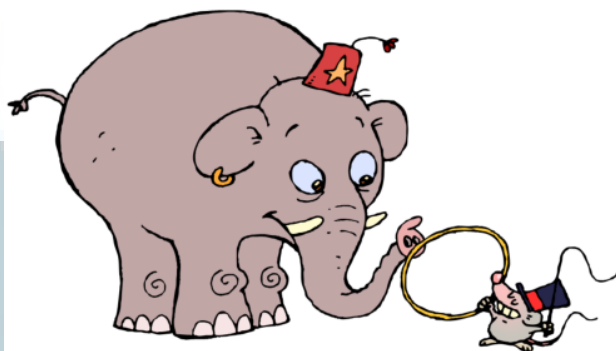
Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa penekanan pada sebuah elemen dalam karya desain dapat menarik perhatian pembaca sehingga perhatian mereka menjadi fokus pada elemen tersebut (hlm. 56).



Gambar 2.3. Ilustrasi untuk menjelaskan *Emphasis*
(<http://drezz.co/>)

3. Proporsi (*Proportion*)

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa proporsi adalah perbandingan ukuran terhadap sebuah elemen atau ukuran standar suatu benda (hlm. 72).



Gambar 2.4. Proporsi di dalam ilustrasi
(<http://www.gnurf.net/>)

4. Keseimbangan (*Balance*)

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa keseimbangan adalah bagaimana bobot visual didistribusikan. Keseimbangan merupakan sesuatu yang sudah melekat di dalam kehidupan kita sehingga hal tersebut juga diterapkan di dalam komposisi desain. Sebuah desain yang memiliki unsur keseimbangan di dalamnya lebih nyaman untuk dilihat dibanding yang tidak (hlm. 90).

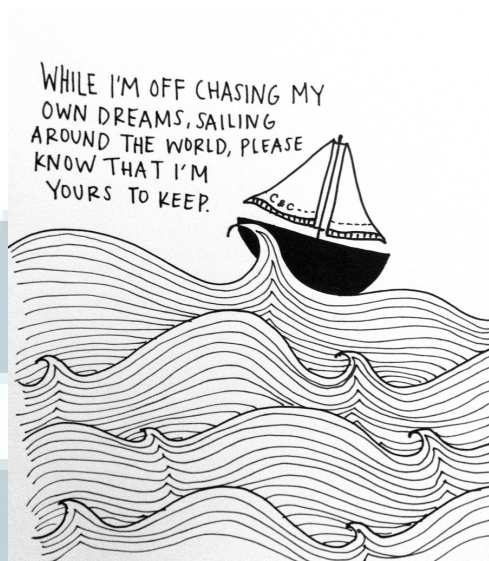


Gambar 2.5. Keseimbangan dalam ilustrasi

(<http://www.zerochan.net/>)

5. Ritme (*Rhythm*)

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa ritme adalah repetisi atau pergerakan berulang dari elemen-elemen sebuah desain (hlm.114).



Gambar 2.6. Ilustrasi untuk menjelaskan *Rhythm*

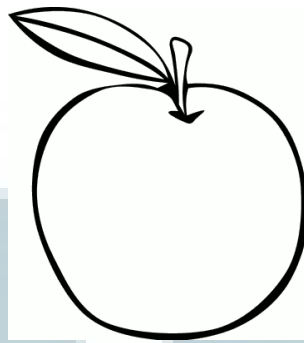
(<http://38.media.tumblr.com/>)

2.1.3.2. Elemen Desain Buku Ilustrasi

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa elemen desain terdiri atas tiga hal, yaitu:

1. Garis (*Line*)

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa dimensi sebuah garis terdiri atas panjang dan lebar. Goresan pada sebuah garis mengandung unsur perasaan di dalamnya (hlm. 128).

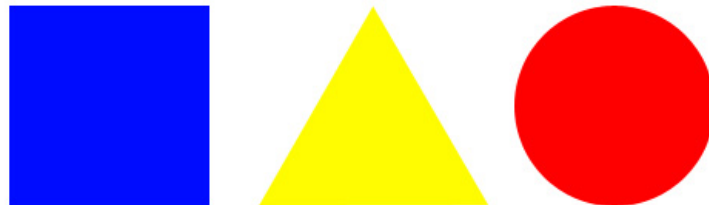


Gambar 2.7. Garis sebagai *outline* dalam ilustrasi 2D

(<http://www.wpclipart.com/>)

2. Bentuk (*Shape*)

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa secara visual bentuk adalah sebuah area yang dibentuk oleh garis atau warna. Pada dasarnya sebuah desain terdiri atas susunan bentuk (hlm. 152).



Gambar 2.8. Warna menciptakan bentuk dua dimensi

(<http://www.clear-mind-meditation-techniques.com/>)

3. Tekstur (*Texture*)

Lauer dan Pentak (2008) mengatakan bahwa tekstur secara garis besar adalah kualitas dari permukaan sebuah objek dan erat hubungannya dengan indra peraba kita. Melalui visual kita mampu membayangkan tekstur sebuah benda (hlm. 182).



Gambar 2.9. Tekstur kulit kacang digambarkan melalui sketsa
(<https://c1.staticflickr.com/>)

2.1.3.3. Warna dalam Buku Ilustrasi

Dalam bukunya, Lauer dan Pentak (2008) menyebutkan bahwa warna dibagi ke dalam tiga buah kategori (hlm. 259), yaitu:

1. Primer

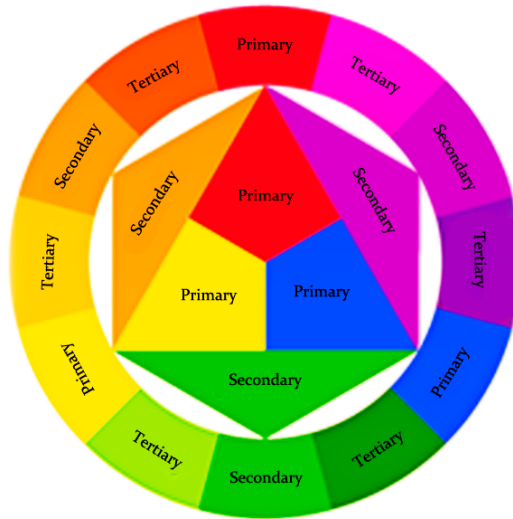
Warna-warna primer merupakan warna dasar yang terdiri atas warna kuning, merah, dan biru.

2. Sekunder

Warna-warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua buah warna primer, seperti warna merah dan warna kuning yang membentuk warna oranye.

3. Tersier

Warna-warna tersier merupakan campuran warna primer dengan warna sekunder, contohnya warna biru (primer) dan warna hijau (sekunder: kuning dan biru) membentuk warna hijau kebiruan.



Gambar 2.10. Diagram warna primer, sekunder, dan tersier
(<http://patriotden.com/>)

Barnes (2011) mengatakan bahwa warna memiliki tiga buah karakteristik (hlm. 7), yaitu:

1. Gelap terang (*Value*)

Value merupakan gelap atau terangnya sebuah warna. *Value* digunakan untuk menciptakan kontras antar warna dan kedalaman (hlm. 7).

2. Suhu (*Temperature*)

Warna memiliki dua macam suhu yaitu hangat (*warm*) dan dingin (*cool*). Warna hangat memiliki sifat agresif, seperti merah dan oranye. Warna dingin memiliki sifat pasif, seperti biru dan hijau. Dalam sebuah karya pengaplikasian sebuah warna harus seimbang (hlm. 12).

3. Intensitas

Sebuah warna yang memiliki intensitas yang tinggi akan tampak terang. Sedangkan warna yang memiliki intensitas rendah akan tampak gelap atau keruh (hlm. 14).

Menurut Adams, Morioka, dan Stone (2008) terdapat koneksi emosional yang personal dalam setiap warna yang kita lihat. Mata dan otak manusia dapat menghasilkan respon dalam bentuk emosi saat melihat sebuah warna, dan hal ini menjadikan setiap warna memiliki makna tersendiri bagi mereka yang melihatnya (hlm.50), yaitu:

- Merah: emosi gairah, cinta, energi, darah, marah, revolusi
- Kuning: kebijaksanaan, optimisme, sinar, sukacita, idealisme
- Biru: pengetahuan, damai, keadilan, depresi, dingin
- Hijau: uang, pertumbuhan, kesuksesan, alam, racun, korosi
- Ungu: imajinasi, inspirasi, kegilaan, kekayaan, kemewahan
- Oranye: kreatifitas, unik, kesehatan, aktivitas, stimulasi
- Hitam: formal, keanggunan, misteri, kekosongan, ketakutan
- Putih: pernikahan, polos, kebenaran, kerapuhan, bersih
- Abu: keseimbangan, kedewasaan, bosan, sedih, ketidakpastian

2.1.3.4. Tipografi dalam Buku Ilustrasi

Samara (2004) mengartikan tipografi sebagai bagian dari sistem garis yang disusun menjadi apa yang kita kenal sebagai huruf atau alfabet (hlm. 14).

Di dalam tipografi, terdapat istilah *typeface* yang merupakan bentuk atau desain sebuah huruf. Hal tersebut menjadi pembeda antara satu *typeface* dengan yang lainnya. Tipografi yang digunakan dalam perancangan buku panduan penanganan anak autis adalah *Old Style*. Dalam Rustan (2010:46), *typeface Old Style* dijelaskan sebagai tipografi yang memiliki karakter yang presisi, lancip, dan ringan. Contohnya adalah *Garamond* dan *Bembo*.



Gambar 2.11. Tipografi *Garamond*

(<http://typofonderie.com/>)

Dalam perancangan buku selain pemilihan *typeface*, ukuran huruf serta jarak spasi juga perlu menjadi pertimbangan. Jarak spasi yang optimal di dalam sebuah kalimat baca adalah yang disesuaikan dengan ukuran huruf. Semakin kecilnya ukuran huruf, maka jarak spasi harus semakin besar dan sebaliknya. Hal ini perlu menjadi sebuah pertimbangan agar terciptanya teks yang nyaman untuk dibaca oleh *audience* (Samara, 2004:28).

2.1.3.5. Tata Letak Buku Ilustrasi

Dalam bukunya, Rustan (2009) menyebutkan bahwa *layout* terdiri atas tiga buah elemen (hlm. 27), yaitu:

- Elemen teks

Di dalam sebuah *layout*, elemen yang disebut sebagai teks adalah elemen-elemen yang membentuk tulisan seperti huruf, kata, kalimat, dan tanda baca. Elemen teks terdiri atas judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header*, *footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*.

- Elemen visual

Elemen visual di dalam sebuah *layout* terdiri atas foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, inset, dan poin (hlm. 53).

- *Invisible elements*

Invisible elements merupakan elemen yang berfungsi sebagai kerangka sebuah *layout*. Elemen ini merupakan elemen yang paling pertama dirancang dalam pembuatan *layout* sebab akan digunakan sebagai acuan penempatan elemen lainnya. *Invisible elements* terdiri atas dua hal yaitu:

- *Margin*

Margin memiliki fungsi sebagai penentu jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan digunakan untuk menempatkan elemen teks dan visual (hlm. 64).

- *Grid*

Sistem *grid* merupakan sebuah alat bantu *layout* berupa kolom-kolom. Kolom tersebut diperoleh dengan cara membagi halaman dengan garis vertikal dan horisontal. Pemakaian *grid* di dalam *layout* dapat membantu untuk menjaga konsistensi serta struktur setiap elemen sehingga hasil rancangan *layout* tampak rapi (hlm. 68).

2.2. Autisme

Menurut Kaplan (2006) pada awal pertengahan tahun 1960-an, para peneliti berspekulasi bahwa autisme ada hubungannya dengan genetik, bahwa autisme bisa diturunkan. Kemudian pada tahun 1999, James Ball menyebutkan bahwa autisme merupakan sebuah sindrom akibat disfungsi pada bagian pusat dari sistem saraf yang kemudian memengaruhi perkembangan (hlm. 44).

Dalam Handojo (2003) disebutkan juga bahwa berdasarkan penelitian mengenai anak autis di banyak negara, ditemukan bahwa terdapat kelainan anatomis pada *lobus parietalis*, *cerebellum*, dan daerah sistem limbik. Kelainan ini berpengaruh pada fungsi kontrol emosi dan juga penyebab kesulitan belajar serta perilaku hiperaktif (hlm. 14).

2.2.1. Gejala Autisme

Ernsperger (2006) mengatakan bahwa pada umumnya penderita autisme mengalami kesulitan dalam bersosialisasi. Mereka memiliki gerakan fisik atau aktifitas tertentu yang kerap kali diulang. Penderita autisme, meski tidak semua, namun ada yang memiliki masalah dalam berkomunikasi dimana mereka

memiliki keterlambatan dalam berbicara dan atau cara berbicaranya tidak lancar (hlm.3).



Gambar 2.12. Perilaku anak autis

(<http://deohs.washington.edu/>)

Menurut Leo Kanner dalam Peeters (2004), tiga gejala autisme yang utama adalah ketidakmampuan anak penderita autisme untuk berhubungan secara normal dengan orang lain, perkembangan niat dan perilaku repetitif yang rumit, serta keinginan yang memaksa untuk mempertahankan sebuah kesamaan (hlm. 111). Menurut Handojo (2003:16), seorang anak bisa dikatakan menderita autisme apabila terdapat gejala-gejala sebagai berikut:

- Belum bisa berkomunikasi di usia 30 bulan
- Berperilaku hiperaktif dan acuh terhadap orang-orang sekitarnya
- Tidak bisa bersosialisasi dengan teman sebaya
- Terdapat perilaku aneh yang dilakukan secara berulang

2.2.2. Tipe Autisme

Dalam bukunya, Handojo (2003) mengatakan bahwa perilaku anak autisme dibagi ke dalam dua jenis golongan (hlm. 13), yaitu:

- Eksesif

Anak yang dikatakan memiliki perilaku eksesif atau berlebihan adalah anak yang berperilaku hiperaktif atau mengamuk seperti menggigit, mencakar, menjerit, dan sebagainya. Anak yang berperilaku eksesif juga menyakiti dirinya sendiri (*self abuse*).

- Defisit

Anak berperilaku defisit merupakan anak-anak yang memiliki gangguan bicara, masalah perilaku sosial, dan emosi yang tidak tepat.

2.2.3. Penanganan Anak Autis

Handojo (2003) menyebutkan bahwa anak autisme dapat ditangani melalui kegiatan terapi. Namun kegiatan tersebut sebaiknya dilakukan sebelum anak tersebut menginjak usia 5 tahun, sebab perkembangan otak menjadi lebih lambat apabila diatas 5 tahun. Terdapat berbagai jenis terapi (hlm. 28), yaitu:

- Terapi Okupasi

Terapi okupasi membantu dalam memperbaiki perkembangan motorik anak autisme, dimana koordinasi serta keterampilan otot diperbaiki agar dapat berfungsi lebih baik selayaknya anak normal (hlm. 28).

- Terapi Wicara

Terapi wicara diperuntukkan bagi anak autis yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi atau keterlambatan di dalam berbicara (hlm. 28).

- Terapi Biomedik

Terapi biomedik dilakukan dengan berkonsultasi ke dokter spesialis karena obat-obatan yang diberikan bersifat individual dan penggunaannya harus berhati-hati agar tidak timbul dampak yang negatif (hlm. 31).



Gambar 2.13. Seorang anak penderita autisme dalam sesi terapi

(<http://4.bp.blogspot.com>)

2.2.3.1. Kendala Penanganan Anak Autis

Handojo (2003:46) mengatakan bahwa di dalam menangani anak-anak yang menderita autisme, terdapat berbagai kendala. Beberapa di antaranya yaitu:

- Orangtua atau keluarga anak autis berhadapan dengan masalah finansial sehingga sulit untuk menanggung biaya terapi yang tergolong mahal.
- Kurangnya tenaga terapis yang profesional dan berkualitas.
- Intensitas terapi yang mengharuskan anak menjalani kegiatan terapi 40 jam setiap minggunya sulit untuk dipenuhi para orangtua.