



### **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.

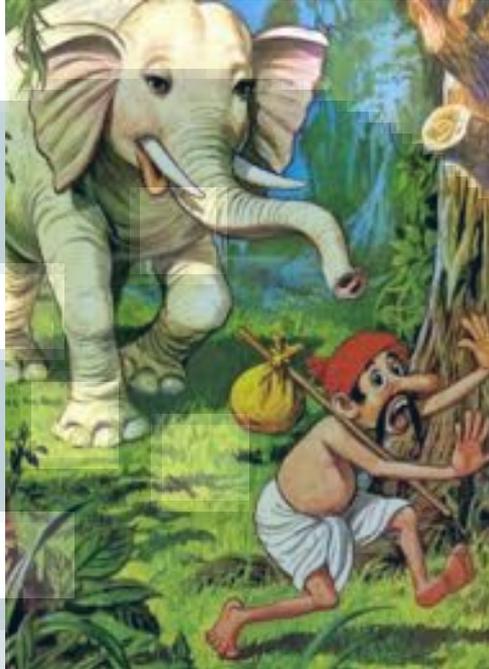
## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Cerita Jataka.

Menurut Vijjananda, H. (2015) Cerita Jātaka merupakan literatur asli india yang menceritakan tentang kehidupan-kehidupan lampau Buddha Gotama. *Bodddhisatva* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan Bakal Buddha pada kehidupan lampasanya terlahir sebagai raja, budak, dewa, maupun hewan, namun dalam wujud ataupun kehidupan apa pun beliau selalu meneladankan sifat-sifat luhur kebajikan. Buddha menggunakan cerita Jātaka untuk menjelaskan dan memberikan pembelajaran mengenai konsep karma, kelahiran berulang, dan nilai nilai kebajikan. Dalam Buddhisme Theravāda, kitab Jātaka merupakan kitab yang masuk dalam bagian Kanon Pāli, yang terdapat didalam Khuddaka Nikāya, Sutta Pitaka (hlm. 6). Ribuan tahun lamanya cerita Jātaka ikut berperan penting pada perkembangan banyak peradaban dan perkembangan prilaku moral. Terdapat 547 cerita Jātaka dan di bagi menjadi 5 kitab yang masing-masing cerita tersebut mengandung pesan moral yang berbeda-beda (2014. Dikutip dari pitt.edu. Diakses pada tanggal 1 Juli 2016 pukul 00.53). Menurut Piyatissa, K. (1996. Dikutip dari Buddhanet.net. Diakses pada tanggal 30 Juni 2016 pukul 22.20) cerita Jataka mengandung anjuran kepada kita untuk memperbaiki prilaku dan jalan kehidupan masing-masing individu. Sejak dahulu cerita Jataka sering digunakan dalam pendalaman nilai-nilai kebajikan bagi *Samanera* atau biksu muda.

## 2.2 Mati-Posaka-Jataka



Gambar 2.1 Cerita Jataka

(Sumber : [www.indolink.com](http://www.indolink.com))

Māti-Posaka-Jātaka adalah sebuah cerita Jātaka yang diangkat berasal dari kitab Jātaka. Book XI. EKĀDASA-NIPĀTA; No.455. Māti-Posaka-Jātaka adalah cerita jataka yang menceritakan pada kehidupan lampaynya, Boddhisatva terlahir sebagai seekor Gajah di sekitar pegunungan Himalaya dan memimpin delapan puluh ribu ekor gajah, namun ia memiliki ibu yang buta. Karena adanya perlakuan yang tidak adil didalam sekumpulan gajah tersebut, ia memutuskan untuk meninggalkan rombongan gajah tersebut dan membawa ibunya ke gunung Candorana dengan tujuan untuk membahagiakan ibunya.

Setelah hidup tenang dengan ibunya, ada seorang penjaga hutan yang tersesat dan memiliki niat jahat untuk menangkap Boddhisatva dan diberikan kepada raja,

kemudian ia tertangkap dan dibawa ke hadapan raja, namun karena cinta kasihnya yang begitu besar terhadap ibunya dan juga kebaikan raja akhirnya Boddhisatva diantar ke ibunya yang berada di gua di gunung Candorana. Māti-Posaka-Jātaka ini memiliki pesan yang terkandung didalamnya, yaitu cinta kasih yang merupakan nilai kebajikan yang sangat penting untuk diajarkan.

### 2.3 Buku ilustrasi

Menurut Salisbury, M. (2004) Buku ilustrasi pada umumnya merupakan sebuah buku yang menceritakan sebuah kisah melalui gambar, yang di dukung dengan beberapa tulisan. Sebagian besar gambar yang ada didalam buku ilustrasi terinspirasi dari ide naratif singkat yang bertujuan untuk mendapatkan ketertarikan dan juga imajinasi anak (hlm. 74). Penggunaan buku ilustrasi yang ditujukan untuk anak lebih diapresiasi karena dapat membantu perkembangan imajinasi anak karena menggabungkan antara kata dengan gambar yang membentuk “*drama of the turning page*” (hlm.75).

Berdasarkan Matulka, Denise, I. (2008) menjelaskan bahwa buku ilustrasi dibentuk dan dirancang untuk anak-anak, tetapi dapat juga digunakan, dinikmati, dan dipergunakan oleh pembaca pada umur berapapun. (hlm. 1). *American Library Association* yang merupakan bagian dari *Association of Library Service to Children* (dikutip pada buku Matulka, Denise, I. (2008) yang berjudul *A Picture Book Premier*) menjelaskan kriteria yang tepat untuk sebuah buku ilustrasi adalah harus dapat memberikan anak sebuah pengalaman visual. Tidak seperti buku dengan ilustrasi, tetapi buku ilustrasi memiliki *story-line*, tema atau konsep (hlm.3).

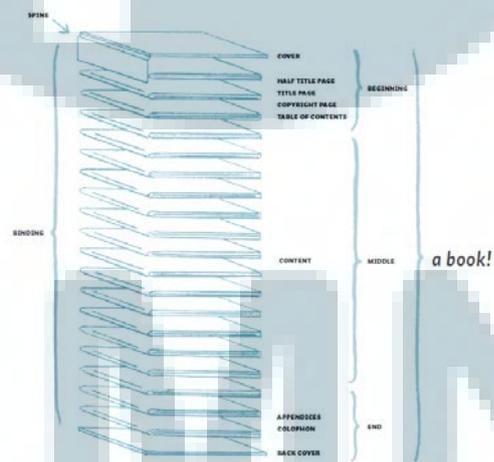


Gambar 2.2 Contoh Buku Ilustrasi

(Sumber : [www.Planetmithi.com](http://www.Planetmithi.com) )

### 2.3.1 Anatomi Buku

Menurut Lupton, E. (2008, hlm 32) mengatakan bahwa buku memiliki 3 bagian utama yaitu awal, tengah, dan akhir. Pada masing-masing bagian masih terdapat unsur-unsur yang terdapat didalamnya.



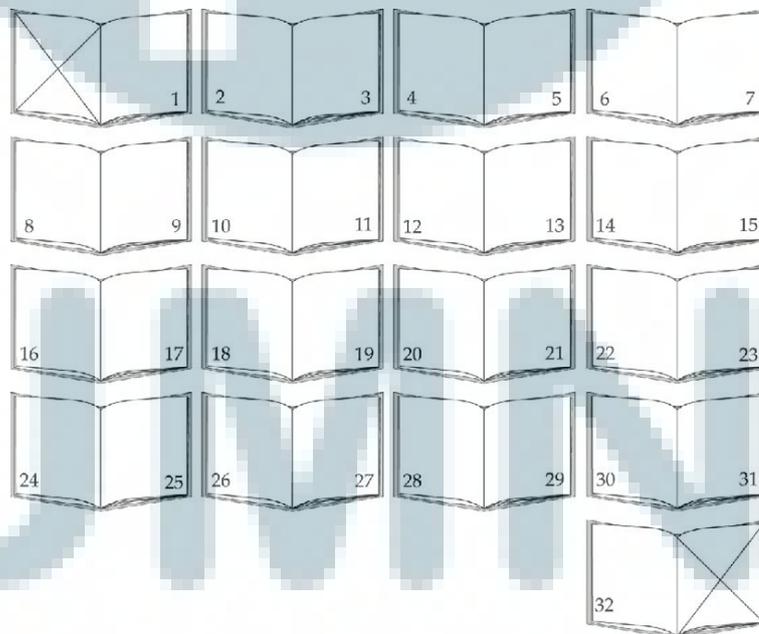
Gambar 2.3. Anatomi Buku

( Sumber : Ellen Lupton (2008) *Indie Publishing.* )

### 2.3.2 Tata Letak

Tata letak atau *Layout* merupakan sebuah poin utama dalam desain grafis karena seorang designer merancang urutan, proporsi dan juga mengatur setiap elemen yang berada di dalam sebuah desain (gambar, text, dan elemen grafis lainnya). Secara etimologi kata layout merujuk pada sejarahnya yaitu pengerjaannya secara manual, dimana sebuah design diatur tata letaknya secara manual hingga proses akhirnya (Erlhoff, et al., 2008, hlm 243).

Pengertian Tata letak atau *Layout* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pengaturan, penempatan, dan penataan elemen-elemen grafis pada halaman atau keseluruhan hasil desain agar yang disajikan dapat lebih terlihat menarik dan mudah dibaca. Menurut Salisbury, M. (2004) buku ilustrasi Anak pada umumnya memiliki 24 atau paling banyak 32 halaman (hlm. 74).



Gambar 2.4 Tata Letak Pada Buku

(Sumber : Matulka, D. (2008) *A Picture Book Primer*)

Menurut Matulka, Denise, I. (2008) buku ilustrasi memiliki dua macam tata letak, yaitu:

a. *Double-Page Spread*

Ilustrasi diletakan dikedua halaman ketika buku dibuka. Tata letak ini sangat pas untuk gambar pemandangan atau ilustrasi yang menggunakan banyak karakter didalamnya. *Double-Page Spread* juga membuat pembaca untuk berhenti sejenak atau menyerapi drama / cerita dari buku ilustrasi (hlm. 45).

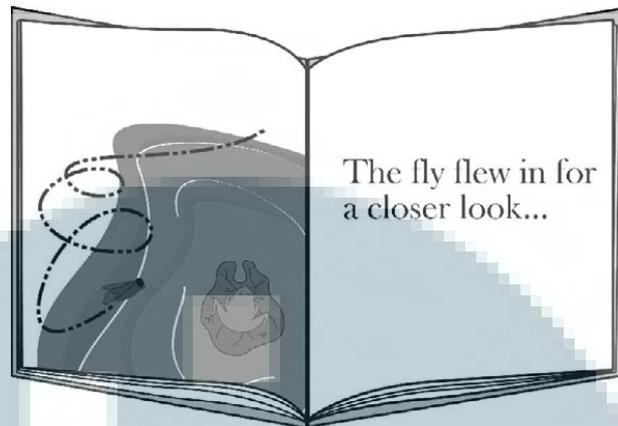


Gambar 2.5 *Double-Spread Page*

(Sumber : Matulka, D.(2008) *A Picture Book Primer*)

b. *Single-Page Spread*

Ilustrasi hanya terdapat di salah satu halaman. Pada umumnya teks atau dialog besar diletakan bersebrangan dengan ilustrasi, tata letak ini sering digunakan pada buku cerita bergambar (hlm. 46).



Gambar 2.6 *Single-Spread Page*

(Sumber : Matulka, D.(2008) A Picture Book Primer)

## 2.4 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin yaitu *lustrare* yang berarti untuk menjelaskan. Dalam artian keseluruhan, ilustrasi berarti seni menyampaikan ide dengan gambar di berbagai macam media. Sebuah ilustrasi mampu menceritakan sebuah rentetan cerita yang kadang kala dihubungkan dengan teks. Ilustrasi yang baik adalah yang menggabungkan ekspresi dari pandangan sang pencipta dan juga teknik atau cara pencipta tersebut membuat karya serta yang mampu menulis dengan menggunakan gambar (Erlhoff, et al., 2008, hlm.211-212).

Menurut Supriyono, R. (2010) mengatakan bahwa pengertian ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang memiliki tujuan atau fungsi untuk menjelaskan sebuah teks atau tulisan dan juga untuk menimbulkan daya tarik pembaca. Dalam membuat sebuah ilustrasi dibutuhkan beberapa kriteria, yaitu :

1. Komunikatif.
2. Menimbulkan rasa penasaran.
3. Bersifat orisinal atau ide baru.
4. Memiliki daya tarik yang kuat.
5. Memiliki kualitas yang baik, dari aspek visual ataupun pengerjaannya.

kriteria tersebut diperlukan agar ilustrasi dapat berhasil menarik perhatian atau memberikan daya tarik pembaca (hlm.51), Selain itu, ilustrasi berdasarkan Zeegen, L. (2009) adalah sebuah bentuk yang berada diantara seni dengan desain grafis, sehingga banyak praktisi mengaitkan ilustrasi dengan sebutan *graphic art*. Ilustrasi memiliki peran penting didalam komunikasi setiap manusia, dan sebelum adanya kontribusi pada perkembangan bahasa, ilustrasi digunakan untuk merekam ataupun menggambarkan sebuah cerita (hlm. 6).

## 2.5 Desain

Desain berasal dari bahasa *designare* yang berarti mendefinisikan atau menjelaskan. Desain tidak hanya memiliki satu pengertian, tetapi pengertian desain tersebut berbeda-beda jika dilihat dari perspektif lain. Di Jerman desain lebih dikenal dengan istilah menciptakan sesuatu, sementara di Inggris desain dikenal dengan istilah konsep atau ide konsep dari benda, perlakuan, atau sebuah project (Erlhoff, et al., 2008, hlm. 104). Menurut Menurut Landa, R. (2011) Desain merupakan bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audience*, desain juga merupakan representasi visual dari kumpulan ide yang bergantung pada pembuatan,

pemilahan dan pengorganisasian dari elemen-elemen visual (hlm. 2). Dalam desain terdapat 2 bagian didalamnya, yaitu elemen Desain dan juga prinsip desain.

### 2.5.1 Elemen Desain

Menurut Supriyono,R. (2010) elemen-elemen desain merupakan materi dasar yang tak asing lagi untuk mata kita karena hampir kita jumpai pada kehidupan sehari-hari. Pengenalan elemen desain merupakan hal penting karena dengan mengerti elemen desain kita dapat menata elemen-elemen tersebut dengan tepat sehingga dapat menghasilkan komposisi yang harmonis, menarik, komunikatif dan menyenangkan pembaca (hlm. 57-86). Landa,R. (2011) menyebutkan unsur-unsur elemen desain, yaitu:

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan gabungan dari point atau titik yang merupakan unsur terkecil didalam elemen desain. Garis dapat berbentuk panjang, melengkung, ataupun dapat memiliki sudut, maka dari itu fungsi dari garis sendiri yaitu membantu pembaca untuk mengikuti alur yang terdapat dalam sebuah komposisi visual (hlm. 16).

b. Bidang (*Shape*)

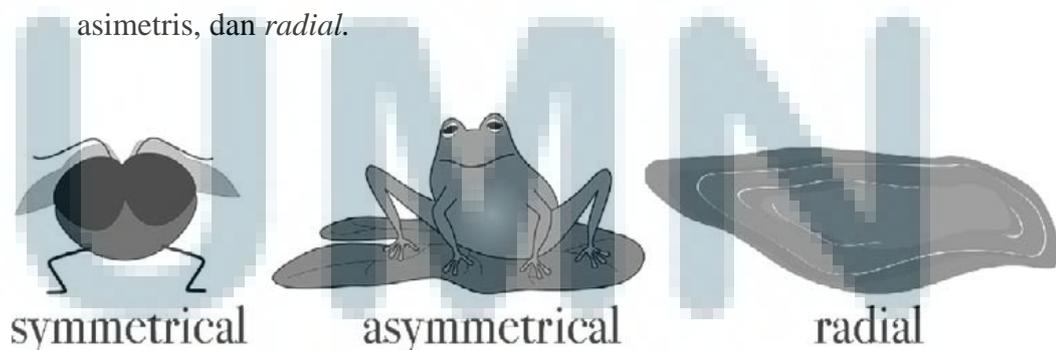
Bidang merupakan bentuk dua dimensi yang terbentuk dari garis, warna, atau tekstur. Bidang merupakan bentuk datar karena merupakan objek dua dimensi dan juga dapat di ukur panjang dan lebarnya. Bentuk dari bidang sangat bermacam-macam, dapat berbentuk geometris, bentuk melengkung, mengerucut, non-objektif, abstrak, dan masih banyak lagi (hlm. 17).

## 2.5.2 Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Landa,R. (2011) merupakan penggabungan elemen dasar yang dikomposisikan sehingga menghasilkan sebuah desain yang sederhana (hlm. 24). Sama dengan Landa, menurut Matulka, Deniese, I.(2008) juga mengatakan bahwa didalam desain yang efektif, penggunaan prinsip desain adalah untuk memperoleh kesatuan dari desain tersebut (hlm. 59). Prinsip desain memiliki beberapa macam unsur, yaitu :

### a. *Balance* (Keseimbangan)

Menurut Landa,R. (2011) *Balance* merupakan kesamaan yang ditimbulkan dari visual terbagi sama rata di setiap sisi dari titik tengah, dengan adanya *balance* dalam sebuah desain maka akan timbul perasaan *harmony* dalam perasaan audience. Prinsip desain ini merupakan satu-satunya yang harus diikuti dengan prinsip desain lainnya (hlm. 25-26). Menurut Matulka, Deniese, I.(2008) fungsi dari prinsip ini adalah untuk menjaga kesamaan tiap sisi sehingga komposisi tidak terlihat aneh atau berat sebelah. Menurutnya terdapat tiga macam tipe dari prinsip *balance* yaitu simetris, asimetris, dan *radial*.

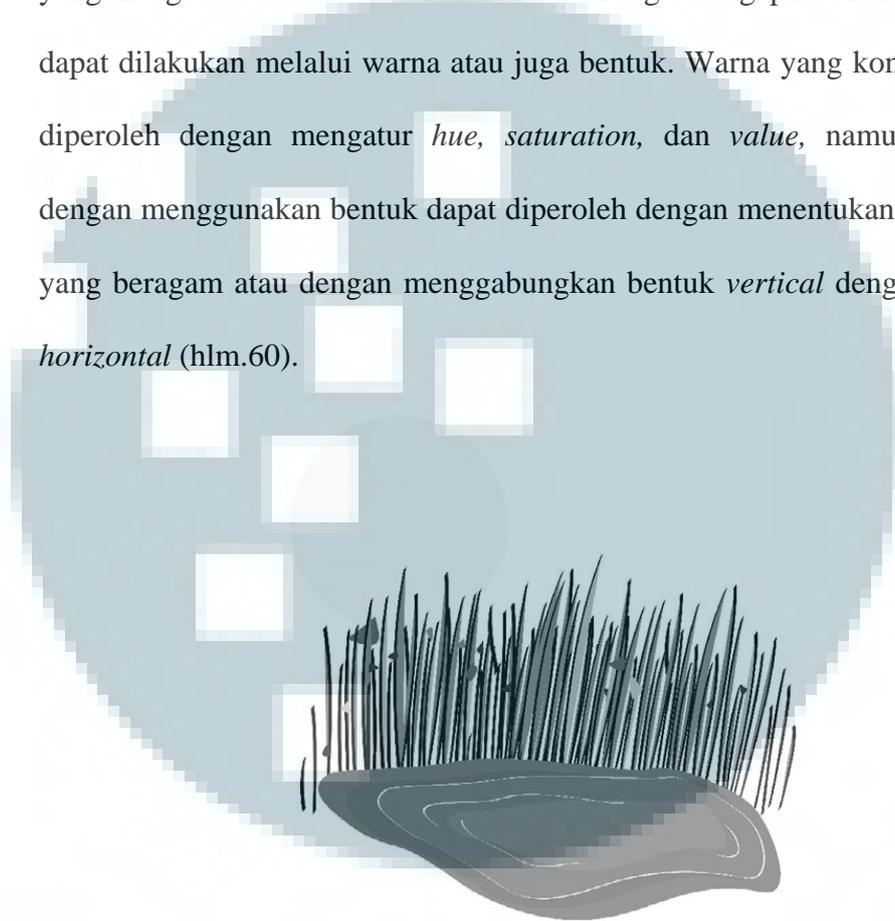


Gambar 2.7 Tipe prinsip *balance*

(Sumber Matulka, Deniese, I.(2008) *A Picture Book Primer*)

b. *Contrast*

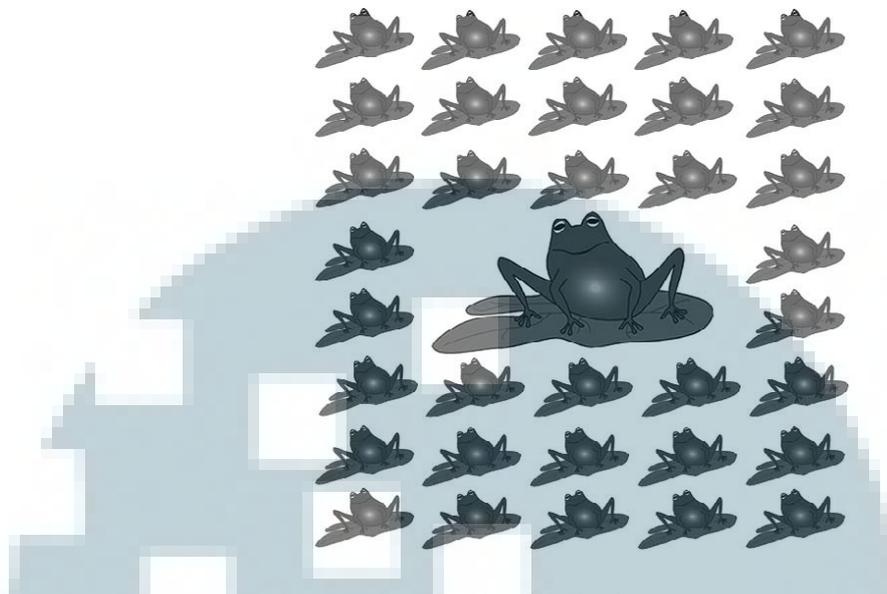
Menurut Matulka, Deniese, I.(2008) contrast merupakan sebuah prinsip yang mengubah elemen visual secara tak terduga. Pengaplikasian prinsip ini dapat dilakukan melalui warna atau juga bentuk. Warna yang kontras dapat diperoleh dengan mengatur *hue*, *saturation*, dan *value*, namun kontras dengan menggunakan bentuk dapat diperoleh dengan menentukan ketebalan yang beragam atau dengan menggabungkan bentuk *vertical* dengan bentuk *horizontal* (hlm.60).



Gambar 2.8 *Contrast*  
(Sumber Matulka, Deniese, I.(2008) *A Picture Book Primer*)

c. *Emphasis* (Penekanan)

Menurut Landa,R (2011) *Emphasis* merupakan prinsip desain yang menekankan pada elemen grafis yang paling penting dan kemudian diikuti dengan elemen-elemen yang lainnya (hlm. 29).

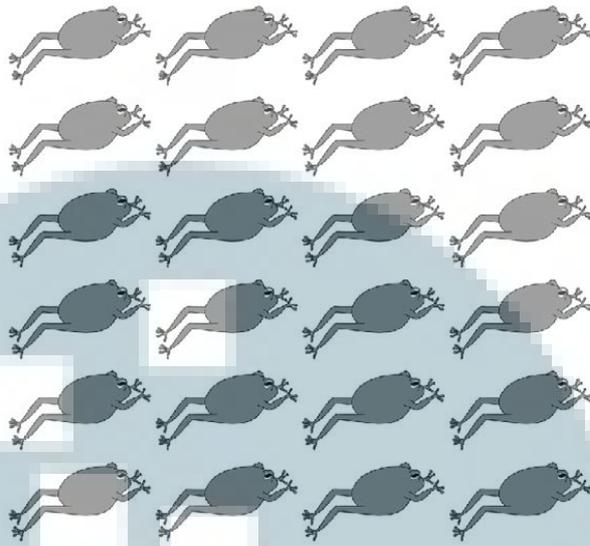


Gambar 2.9 *Emphasis*

(Sumber Matulka, Deniese, I.(2008) *A Picture Book Primer*)

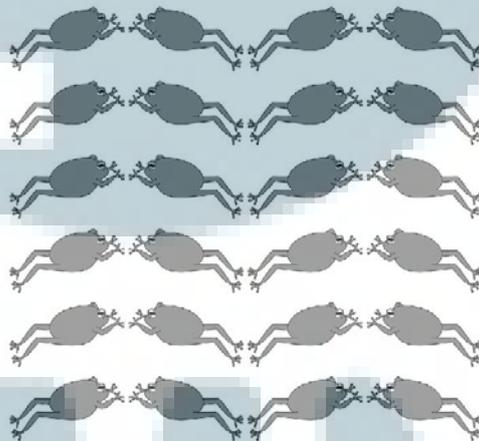
d. *Harmony dan Variety*

Menurut Matulka, Deniese, I.(2008) *harmony* dan *variety* merupakan prinsip yang berdekatan karena keduanya menggabungkan elemen-elemen desain seperti warna, garis, dan juga bentuk untuk menciptakan ketertarikan dan juga untuk membantu pembaca untuk melihat komposisi yang ditampilkan. dimana harmoni didapatkan dengan mengulang elemen visual yang sama dan menjadikannya satu kesatuan, sementara itu *variety* didapatkan dengan mengubah elemen visual dan menghasilkan komposisi yang unik (hlm.61).



Gambar 2.10 *Harmony*

(Sumber Matulka, Deniese, I.(2008) *A Picture Book Primer*)



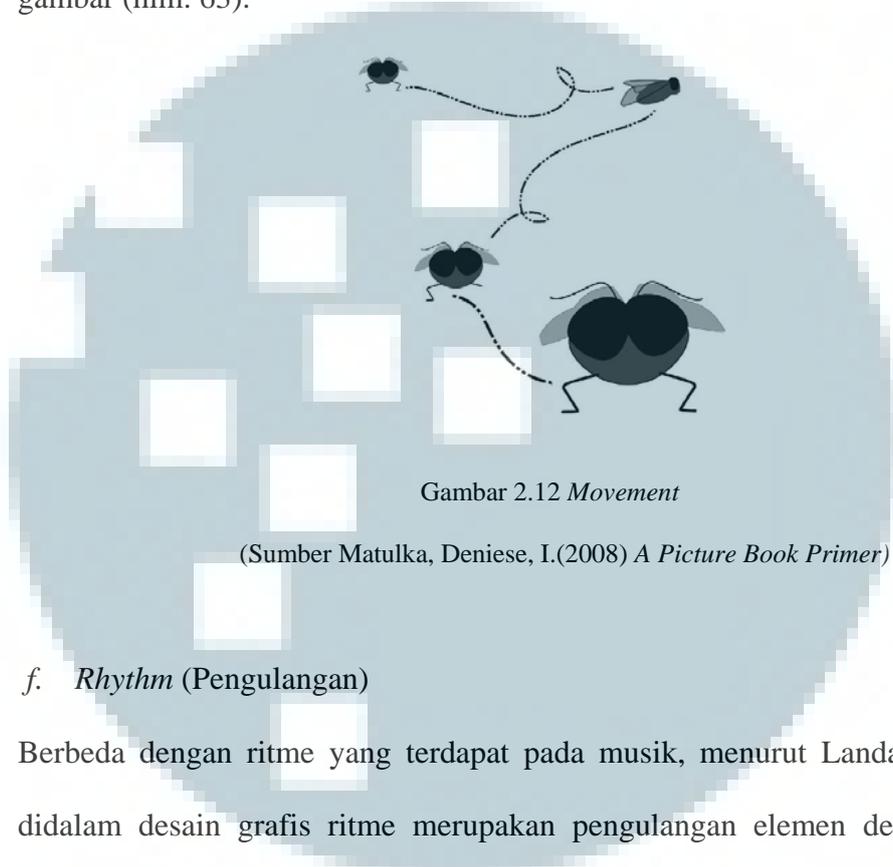
Gambar 2.11 *Variety*

(Sumber Matulka, Deniese, I.(2008) *A Picture Book Primer*)

*e. Movement (Pergerakan)*

Menurut Matulka, Deniese, I.(2008) *movement* dapat membantu pembaca untuk mengikuti alur yang ada, seniman menyusun sebuah gambar untuk

menciptakan pergerakan dengan menggunakan garis, bentuk, dan bidang, atau dengan menggabungkan elemen visual untuk memberikan kesan *action* pada gambar (hlm. 63).

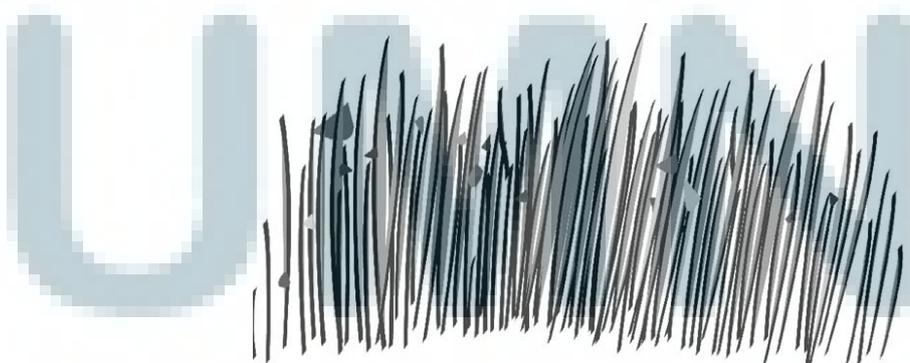


Gambar 2.12 *Movement*

(Sumber Matulka, Deniese, I.(2008) *A Picture Book Primer*)

f. *Rhythm* (Pengulangan)

Berbeda dengan ritme yang terdapat pada musik, menurut Landa,R.(2011) didalam desain grafis ritme merupakan pengulangan elemen desain yang membuat mata pembaca terarah keseluruh isi halaman.Pembentuk *Rhythm* dapat berupa warna, tekstur, ataupun objek (hlm. 30).



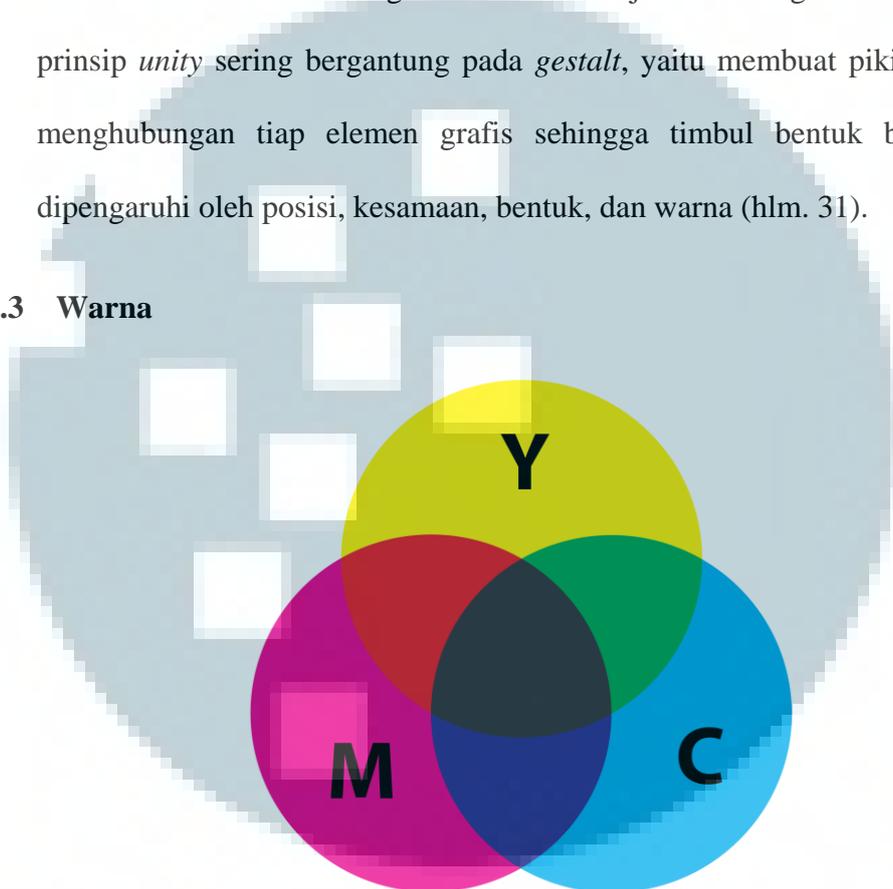
Gambar 2.13 *Rhythm*

(Sumber Matulka, Deniese, I.(2008) *A Picture Book Primer*)

g. *Unity* (Kesatuan)

Menurut Landa,R.(2011) *unity* merupakan penyatuan elemen desain yang membuat seluruh elemen grafis seakan menjadi satu bagian. Penggunaan prinsip *unity* sering bergantung pada *gestalt*, yaitu membuat pikiran untuk menghubungkan tiap elemen grafis sehingga timbul bentuk baru yang dipengaruhi oleh posisi, kesamaan, bentuk, dan warna (hlm. 31).

### 2.5.3 Warna

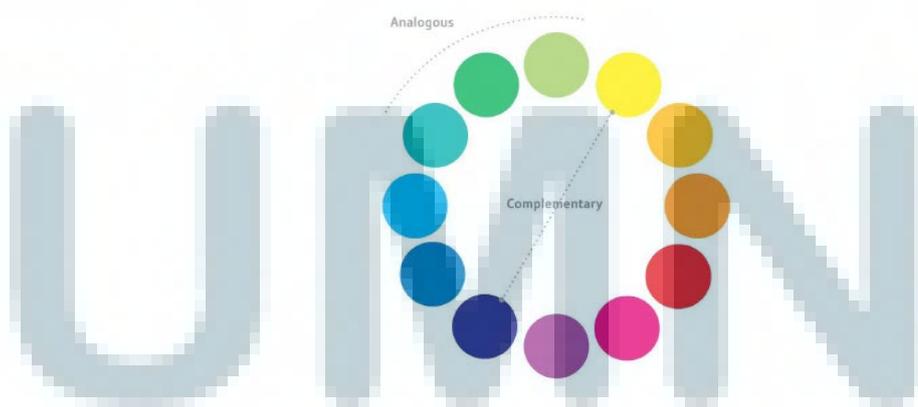


Gambar 2.14 Warna CMYK

(Sumber : en.wikipedia.com)

Menurut Landa, R (2011) studi tentang warna sangat penting untuk dipelajari, karena warna merupakan elemen dalam sebuah desain yang sangat kuat dan sangat mempengaruhi sebuah desain. Warna subtraktif didalam offset printing, adalah *cyan* (C), *magenta* (M), *yellow* (Y), dan *black* (K) atau CMYK. Pada proses *printing* , menggunakan empat warna tersebut dapat disebut dengan *four-color process* yang juga biasa digunakan dalam pencetakan hasil fotografi,

seni, dan ilustrasi (hlm. 19-22). Matulka, D., I. (2008) menjelaskan bahwa warna dapat dipengaruhi latar, tema, atau emosi yang digambarkan, sebagai contoh tema atau latar yang bernuansa hangat akan lebih banyak menggunakan warna merah, oranye, dan kuning atau apabila dengan latar atau tema yang dingin menggunakan warna cenderung biru, hijau, dan ungu (hlm.65). Mood atau emosi dapat ditentukan berdasarkan psikologi warna, Samara,T. (2006) menjelaskan bahwa komponen dari warna terhubung dengan pengalaman manusia. Psikologi warna tersebut juga bergantung pada adat atau kebiasaan dan juga pada pengalaman pribadi seseorang, sehingga sebagian orang menyebutkan bahwa warna merupakan sebuah simbol yang menghubungkan antara warna dengan sebuah pesan (hlm. 13), namun bagi anak-anak, lebih banyak menggunakan warna yang kompleks atau warna kombinasi dengan menggabungkan dua atau tiga warna *analogous* dan warna *complementary*. (hlm. 238).



Gambar 2.15 Warna *Analogous* dan *Complementary*

(Sumber : Samara,T (2006) *Type Style Finder*)

#### 2.5.4 Tipografi

Menurut Landa,R (2011) mengatakan bahwa tipografi adalah desain dari bentuk tulisan yang disusun dalam media dua dimensi baik media cetak / *screen-based* media ataupun di media berbasis ruang dan waktu seperti media bergerak ataupun media interaktif (hlm. 44). Pemilihan jenis teks sangat penting, menurut Matulka, D., I. (2008) penggunaan teks yang terlalu mencolok atau kurang tepat dapat bersinggungan dengan desain/ gambar, tetapi dengan menggunakan jenis tulisan yang tepat, typografi dapat membantu dalam menambahkan nilai dari cerita. Penggunaan jenis, ukuran, serta penempatan teks yang tepat dapat membuat teks tersebut menjadi sebuah seni (hlm. 46). Menurutnya penggunaan teks harus memperhatikan tipe yang akan digunakan, maka dari itu Matulka membagi tipe teks, yaitu :

a. *Very Formal*

Penempatan teks yang diletakan bersebrangan dengan gambar.

b. *Formal*

Penempatan teks yang diletakan bersinggungan atau diatas gambar, peletakkan teks dapat berada di atas atau dibawah di tiap halaman.

c. *Very Informal*

Penempatan teks yang menggabungkan antara tipe informal dengan tipe formal, peletakannya dapat berada di atas atau dibawah ilustrasi.

d. *Informal*

Penggunaan teks yang berbentuk atau tidak seperti pada umumnya agar dapat disesuaikan dengan gambar. Penggunaan teks informal dapat memberikan pengalaman membaca pada anak

e. *Absent*

Tidak menggunakan teks sama sekali, tipe absent biasanya digunakan pada buku yang lebih mengandalkan gambar dalam menceritakan sesuatu.

Pemilihan tipe teks dapat membantu memberikan pengalaman membaca yang berbeda disetiap tipenya dan juga bergantung pada pembacanya (hlm. 47-51). Menurut Samara,T. (2011) tipografi yang merujuk pada permainan ataupun kesenangan pada umumnya ditujukan pada audience yang lebih muda atau untuk memberikan kesan kepada anak-anak. tipografi untuk anak lebih sering menggunakan bentuk yang tebal dengan bentuk dasar geometris membentuk senyuman atau hal-hal yang lucu dengan menggunakan huruf kecil; huruf kecil yang dimaksud sering digunakan untuk memberikan kesan kekanak-kanakan (hlm. 232).