



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

Haslam (2006) di dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyebutkan bahwa buku merupakan wujud dokumentasi paling tua di mana terdapat pengetahuan, ide dan keyakinan atau kepercayaan di dalamnya. Menurut Ensiklopedia *Britannica* (dalam Andrew Haslam, 2006), buku adalah sebuah surat atau pesan panjang yang tertulis untuk diedarkan maupun dicatat pada sebuah bahan yang cukup tahan lama namun tetap mudah dan ringan dibawa.

2.1.1. Jenis Buku

Alan Male (2017) dalam buku *Illustration: Theoretical and Contextual Perspective* membagi buku menjadi dua jenis, yaitu:

1. Buku Fiksi

Buku yang umumnya disenangi oleh anak-anak maupun remaja. Buku ini berisikan informasi atau cerita yang tidak nyata, direkayasa, dibuat berasal dari imajinasi guna untuk menghibur. Buku-buku yang termasuk dalam jenis ini, seperti buku novel, roman, cerita anak, dan sebagainya.

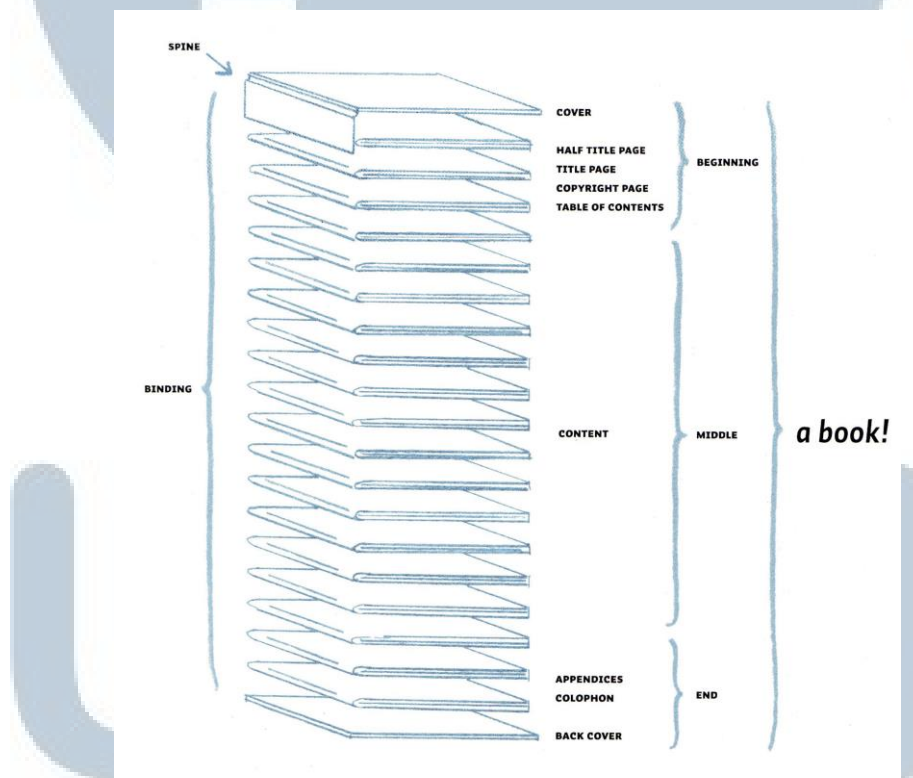
2. Buku Non-Fiksi

Buku yang berisikan fakta atau kenyataan yang ada dalam masyarakat di mana umumnya konten buku berfokus pada informasi yang tepat dan penekanan pada etika, seperti menghargai dan menjaga lingkungan, dan lain-lain. Buku non-fiksi biasanya digunakan sebagai referensi maupun buku pedoman

pendidikan. Buku-buku yang termasuk dalam jenis ini, seperti buku ensiklopedia, buku biografi, buku sejarah, dan sebagainya.

2.1.2. Anatomi Buku

Ellen Lupton (2008) dalam bukunya yang berjudul *Indie Publishing: How to Design and Produce Your Own Book* mengatakan bahwa pada umumnya buku terdiri dari tiga kelompok, yaitu awal, tengah, dan belakang. Setiap kelompok tersebut terbagi lagi menjadi beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1. Anatomi Buku
(Ellen Lupton, 2008)

1. Cover

Sampul depan yang melindungi isi buku.

2. *Half Title Page*

Bagian halaman yang berisikan judul buku secara keseluruhan atau hanya sub-judul saja. Pada halaman ini biasanya hanya untuk tampilan terkesan mewah saja, namun terkadang dibiarkan kosong atau diabaikan.

3. *Title Page*

Sebuah halaman berisikan keseluruhan judul buku, penulis, penerbit, dan kota tempat penerbitan.

4. *Copyright Page*

Halaman ini terdapat penulisan *copyright*, tahun terbit, ISBN, data katalog, alamat penerbit, penulis, dan *credits* tambahan lainnya. Penempatan halaman ini bergantung pada penerbit di mana halaman ini terkadang ditempatkan di halaman belakang.

5. *Table of Contents*

Sebuah halaman yang menginformasikan apa saja isi dalam buku dan di mana bisa menemukannya.

6. *Content*

Halaman-halaman yang berisikan isi/informasi yang ingin disampaikan dalam buku

7. *Appendices*

Halaman yang di dalamnya terdapat glosarium, indeks, biografi, *resumes*, dan kronologi.

8. *Colophon*

Sebuah halaman yang berisikan informasi tentang penggunaan huruf, desain buku, dan *printing* atau *binding* di mana halaman ini bersifat opsional.

9. *Back Cover*

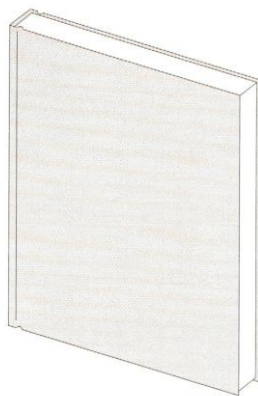
Sampul belakang buku.

2.1.3. *Finishing Buku*

Menurut Lupton (2008), terdapat banyak cara dalam *finishing* buku secara *binding*. Pemilihan dalam *binding* buku dapat juga mempengaruhi ketahanan lamanya sebuah buku di mana hal tersebut juga dilihat dari ketebalan dan efisiensi buku. Berikut adalah jenis-jenis *finishing* pada buku:

1. *Case (Hardcover)*

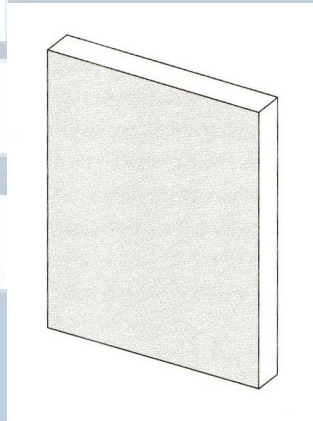
Kumpulan halaman dijahit dan ditempel ke *linen tape*, lalu dirapikan dan ditempel menjadi satu (*cover*, *spine*, dan *back cover*). *Finishing* ini sangat tahan lama.



Gambar 2.2. *Hardcover*
(Ellen Lupton, 2008)

2. *Perfect*

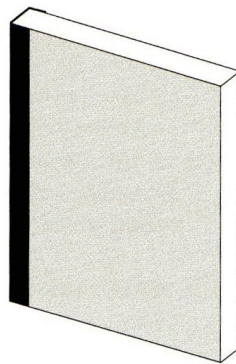
Seluruh halaman pada buku ditempel menjadi satu, lalu disampul dan tempel ke *cover*.



Gambar 2.3. *Perfect Binding*
(Ellen Lupton, 2008)

3. *Tape*

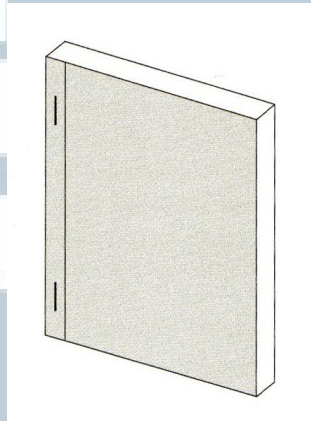
Seluruh halaman buku ditempel jadi satu bersama dengan *cover* depan dan belakang yang kemudian diberi *tape* di salah sisi sampingnya.



Gambar 2.4. *Tape Binding*
(Ellen Lupton, 2008)

4. *Side Stitch*

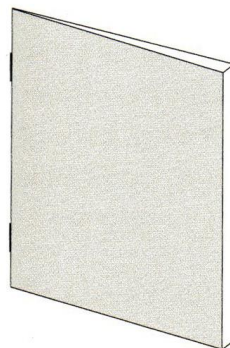
Cover, *back cover*, dan seluruh halaman distaples menjadi satu di mana lebih cocok untuk buku yang tipis.



Gambar 2.5 *Side Stitch Binding*
(Ellen Lupton, 2008)

5. *Saddle Stitch*

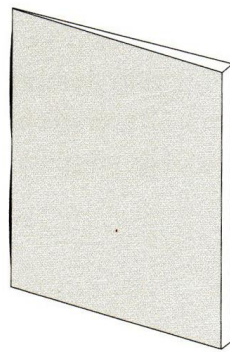
Cover depan dan belakang beserta seluruh halaman yang mana dicetak dalam bentuk *spread* dilipat dan distaples menjadi satu.



Gambar 2.6. *Saddle Stitch Binding*
(Ellen Lupton, 2008)

6. Pamphlet Stitch

Teknik ini hampir sama dengan *saddle stitch* di mana yang membedakannya adalah penggunaan benang yang dijahit pada *cover* depan, belakang, dengan keseluruhan halaman. Penggunaan teknik ini memiliki batas maksimal ketebalan, yaitu 36 halaman.

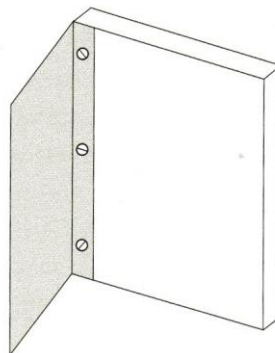


Gambar 2.7. Pamphlet Stitch Binding

(Ellen Lupton, 2008)

7. Screw and Post

Cover depan, belakang, dan seluruh halaman dibor pada salah sisi samping yang kemudian diikat menjadi satu dengan sekrup.

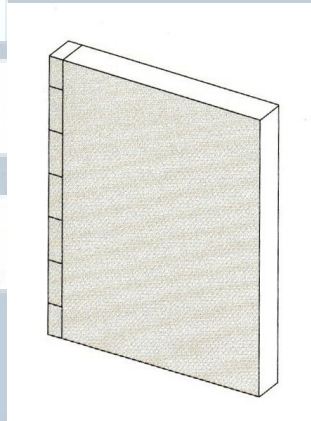


Gambar 2.8. Screw and Post Binding

(Ellen Lupton, 2008)

8. *Stab*

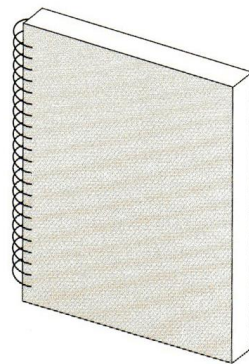
Pada teknik ini, seluruh halaman beserta *cover*-nya dijahit di mana tampilan buku ini seperti buku *binding* Jepang.



Gambar 2.9. *Tape Binding*
(Ellen Lupton, 2008)

9. *Spiral*

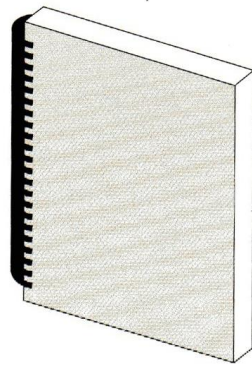
Seluruh halaman buku dengan *cover* depan dan belakang dilubangi pada salah sisi samping menggunakan mesin. Kemudian, buku diberi gulungan kawat.



Gambar 2.10. *Spiral Binding*
(Ellen Lupton, 2008)

10. *Plastic Comb*

Pada teknik ini hampir sama dengan *spiral bindang*, yaitu kertas dilubangi terlebih dahulu, namun diberi gulungan berbahan plastic setelahnya.



Gambar 2.11. *Plastic Comb Binding*
(Ellen Lupton, 2008)

2.1.4. *Layout*

Layout menurut Haslam (2006) adalah proses peletakan atau mengkomposisi susunan elemen desain yang ada pada halaman agar menjadi tertata di mana membantu pembaca mengetahui bagaimana alur membaca antar teks dan gambar. Dengan penggunaan *layout* pada buku juga dapat memberikan kesan pertama menarik bagi pembaca untuk tetap mengikuti alur membacanya. Di sisi lain, *layout* juga membantu dalam hal pembuatan *storyboard* untuk menentukan posisi elemen desain dan konten setiap halaman bukunya.

2.1.5. *Grid*

Grid adalah alat yang penting untuk mengkomposisi guna menentukan pembagian pada sebuah halaman sebelum me-*layout*. Penggunaan *grid* setiap halaman untuk

menjaga konsistensi setiap halaman buku sehingga membuat bentuk alur membaca tetap sama dan tidak memusingkan.

2.1.5.1. **Komponen *Grid***

Terdapat beberapa komponen utama dalam *grid* menurut Tondreau (2009), adalah sebagai berikut:

1. *Columns*

Bentuk vertikal dengan ukuran lebar yang bisa bervariasi berguna sebagai tempat teks atau gambar

2. *Modules*

Bagian yang terpisah-pisah oleh ruang kosong diantaranya dengan disusun secara repetisi yang kemudian membentuk baris dan kolom pada halaman

3. *Margins*

Bagian yang memunculkan ruang kosong antara tepi dengan konten halaman. Pada bagian ini biasanya digunakan untuk tempat informasi tambahan, seperti *notes* dan *captions*.

4. *Spatial Zones*

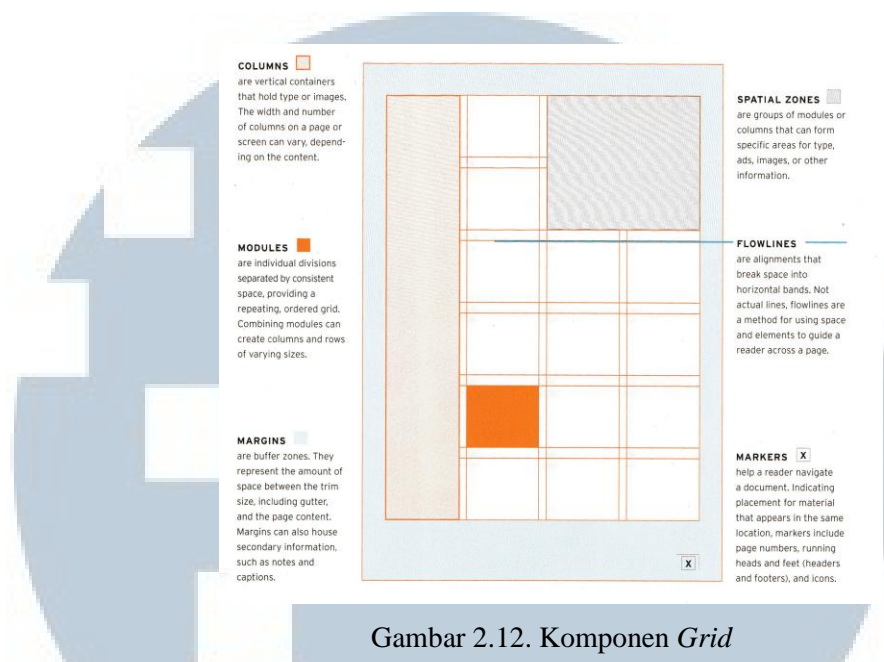
Bagian yang terdiri dari beberapa *modules* atau *columns*.

5. *Flowlines*

Garis-garis horizontal yang membentuk ruang kosong pemisah.

6. *Markers*

Bagian yang biasa berisi nomor halaman, *feet*, dan *icon* guna sebagai penanda sebuah halaman.



Gambar 2.12. Komponen *Grid*
(Beth Tondreau, 2009)

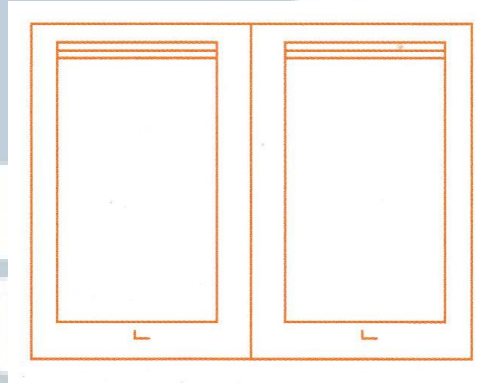
2.1.5.2. Jenis-Jenis *Grid*

Tondreau (2009) dalam bukunya berjudul *Layout Essential: 100 designs principles for using grids* membagi *grid* menjadi lima *grid*, yaitu sebagai berikut:

1. *Single-column Grid*

Grid jenis ini biasanya digunakan untuk kumpulan teks yang berlanjut, seperti *essays*, laporan, dan sejenisnya. Penggunaan *grid* ini hanya menggunakan satu kolom saja setiap halamannya, namun terlihat lebih mewah sehingga cocok untuk buku, seperti buku katalog dan *art books*.

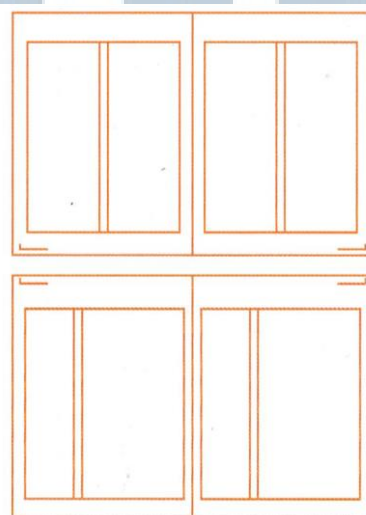
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.13. *Single-column Grid*
(Beth Tondreau, 2009)

2. *Two-column Grid*

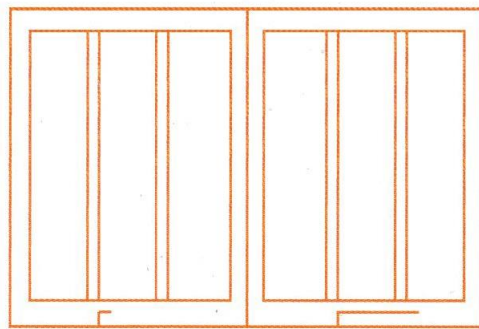
Grid ini bisa digunakan untuk mengontrol teks yang banyak dengan informasi yang sama ataupun dengan dua informasi yang berbeda. Kolom pada *grid* ini terdapat dua macam, yaitu dua kolom dengan bentuk simetris dan dua kolom dengan ukuran lebar salah satu kolom lebih lebar dibanding kolom lainnya. Penggunaan *grid* ini untuk konten yang rumit pada sebuah halaman, namun terlihat fleksibel.



Gambar 2.14. *Two-column Grid*
(Beth Tondreau, 2009)

3. *Multicolumn Grids*

Grid yang terdiri dari beberapa kolom di mana ukuran setiap kolom bisa bervariasi. Penggunaan *grid* ini juga untuk informasi yang rumit, namun *grid* ini lebih fleksibel dibandingkan *two-column grid*. *Grid* ini juga cocok untuk pembuatan *website* dan majalah.



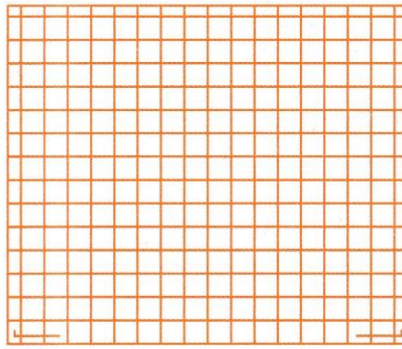
Gambar 2.15. *Multicolumn Grids*

(Beth Tondreau, 2009)

4. *Modular Grids*

Grid yang merupakan kombinasi kolom vertikal dan horizontal yang mana menghasilkan kolom menjadi lebih kecil. Penggunaan *grid* ini sangat cocok untuk informasi yang kompleks, seperti pada koran, kalender, tabel, dan lain-lain.

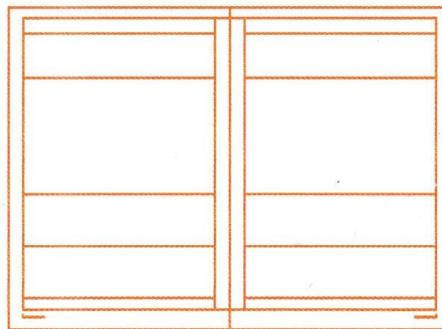
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.16. *Modular Grids*
(Beth Tondreau, 2009)

5. *Hierarchical Grids*

Grid yang tersusun dari garis horizontal sehingga membentuk kolom horizontal dengan ukuran tinggi yang berbeda-beda. Penggunaan *grid* ini biasanya pada pembuatan *simple website* dengan informasi yang telah ditata dan disusun hierarkinya.



Gambar 2.17. *Hierarchical Grids*
(Beth Tondreau, 2009)

2.1.6. **Tipografi**

Menurut Danton (2015), tipografi adalah perwakilan visual dari sebuah komunikasi yang memiliki nilai estetika sehingga hadirnya sebuah emosi atau

ekspresi ketika membacanya. Dalam pengelompokannya, Craig, Scala, dan Bevington (2006) menyebutkan bahwa tipografi dapat terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. *Old styles*

Tipografi jenis serif di mana memiliki karakteristik, yaitu kontras pada *stroke* tebal dan tipis yang rendah.

2. *Transitional*

Tipografi dengan bentuk *serif* yang lebih halus dan kontras pada *stroke* yang cukup terlihat jelas.

3. *Modern*

Tipografi dengan kontras pada *stroke* yang sangat kuat dan bentuk *serif* sangat kecil.

4. *Egyptian/Slab Serif*

Tipografi dengan *stroke* yang tebal dan sudut lengkung sedikit atau tidak ada sama sekali.

5. *Sans Serif*

Jenis tipografi yang tidak memiliki *serif* dengan kontras pada *stroke* yang rendah dan bervariasi.

6. *Decorative/Novelty*

Tipografi dengan bentuk yang dibuat sesuai dengan keinginan dan bersifat khusus, sehingga biasa digunakan sebagai *display* saja.

7. *Script*

Tipografi dengan didasari bentuk tulisan tangan dan kaligrafi di mana pada jaman modern ini juga ditambahkan dengan jenis *brush stroke*.

8. *Black Letter*

Tipografi yang sangat tebal pada bagian *horizontal stroke* dan biasa digunakan untuk penulisan *manuscript* dulunya.

9. *Ornament/Icons/Flourish*

Tipografi yang dibuat sebagai hiasan atau *display* saja di mana dapat menarik perhatian karena penggunaan ornamen di dalamnya.

Penggunaan jumlah tipe/jenis tipografi dalam sebuah buku atau desain perlu diperhatikan karena penggunaan dengan jumlah yang berlebih akan merusak estetika yang dibuat dalam desain tersebut. Dalam pemilihan tipografi tidak hanya dari tampilan tipografi yang sesuai dengan target, melainkan ada beberapa hal yang harus diperhatikan menurut Danton (2015), yaitu

1. *Legibility*

Kejelasan dan kemudahan keterbacaan sebuah tipografi saat melihat atau membacanya di mana tingkat keterbacaan ini dilihat dari per karakter/huruf dalam sebuah kata atau kalimat.

2. *Readibility*

Kemudahan dan kenyamanan suatu tipografi terbaca di mana dilihat dari tata letak tipografi itu ditempatkan. Selain itu, penggunaan warna pada tipografi yang harus diperhatikan sehingga mudah terbaca.

3. *Tracking* dan *leading*

Tracking adalah susunan huruf pada tipografi di mana kerapatan atau kerenggangan mempengaruhi kecepatan membaca. Sedangkan *leading* merupakan jarak antar baris yang mana apabila terlalu jauh atau dekat dapat mempengaruhi juga kecepatan dan kenyamanan pembaca.

2.2. **Ilustrasi**

Menurut Alan Male (2017), ilustrasi itu membahas mengenai pengkomunikasian sebuah pesan yang terkandung dalam sebuah topik, masalah, atau informasi tertentu kepada *audience*. Ilustrasi juga bisa diartikan sebagai gambaran atau kesan yang sengaja diolah, dibuat, dan dibentuk untuk menegaskan suatu informasi melalui visual. Visual tersebut diyakini dapat mewakili penggambaran sebuah informasi baik itu berupa gambar maupun fotografi.

Seiring berjalannya waktu, ilustrasi bergeser menjadi sumber dalam memvisualisasi pikiran dan ide, yang bahkan dapat mempengaruhi masyarakat dalam hal kepercayaan, isu dan tren, dan sebagai pemecah masalah yang ada dalam masyarakat. Ilustrasi juga tidak bisa lepas dari hal yang berhubungan dengan teks, seperti buku. Hal tersebut juga dikarenakan ilustrasi dapat menciptakan ikatan/hubungan yang berhubungan dengan perasaan atau emosi antara *audience* dengan kehidupan sehari-hari yang dialami (Zeegen, 2009).

2.2.1. **Jenis Ilustrasi**

Terdapat berbagai jenis ilustrasi yang digunakan tergantung pada konteks yang digunakan. Jenis ilustrasi yang kerap kali ditemui diantaranya adalah bidang

advertising, buku anak-anak, dan *editorial*. Menurut Zeegen L. (2012) dalam bukunya *The Fundamental of Illustration 2nd Edition* bahwa terdapat beberapa jenis ilustrasi, yaitu:

1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi ini biasanya dibuat dengan gaya publikasi dalam suatu artikel di mana fotografi digunakan sebagai gambaran sebuah fakta dan ilustrasi. Jenis ilustrasi ini sering ditemui di media cetak, seperti koran dan majalah.



Gambar 2.18. *Editorial Illustration*

(<https://weheartillustration.wordpress.com/2010/09/09/defining-editorial-illustration/>)

2. *Book Publishing*

Ilustrasi jenis ini merupakan salah satu media yang cukup banyak diterapkan dan digunakan di mana di sinilah hubungan antara teks dan ilustrasi itu terlihat. Salah satunya adalah sebagai pembawa alur cerita sehingga lebih jelas dan dimengerti. Pada umumnya, jenis ilustrasi ini banyak dijumpai di buku

cerita anak, *cover* buku fiksi dan terkadang pada buku petunjuk, seperti buku resep makanan, buku DIY, dan lain-lain.



Gambar 2.19. *Book Publishing*

(<http://www.rachelbromley.com/p/graphic-design.html/>)

3. *Fashion Illustration*

Ilustrasi ini digunakan dalam dunia *fashion* di mana pada awalnya digunakan sebagai dokumentasi untuk majalah, namun sudah tergantikan dengan fotografi sejak tahun 1930-an.



Gambar 2.20. *Fashion Illustration*

(<https://www.pinterest.se/pin/134545107593197227/>)

4. *Advertising Illustration*

Jenis ilustrasi ini paling sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Ilustrasi ini banyak digunakan untuk mempromosikan produk, kampanye, dan lain-lain

yang berhubungan dengan komersil dan sosial. Biasanya dapat ditemui di majalah, iklan poster di jalan, billboard, TV dan sebagainya.



Gambar 2.21. Advertising Illustration

(<http://www.siobhansquire.com/victoria-ling-richard-hogg-rise-and-shine/>)

5. Music Industry Illustration

Ilustrasi ini biasanya dibuat untuk menciptakan sebuah identitas dan kepribadian pada produk musik dalam bentuk visual. Namun seiring berjalannya waktu, bermula dari penggunaan fotografi kemudian tergeser menjadi ilustrasi yang mana membuat lebih terlihat unik. Biasanya di temukan pada *cover* CD dan poster acara musik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.22. *Music Industry Illustration*
(<https://id.pinterest.com/pin/232428030745182537/>)

6. *Studio Collaboration*

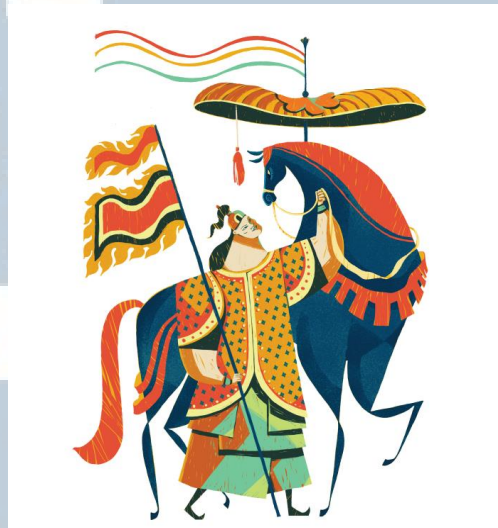
Ilustrasi ini merupakan kerjasama antara *advertisement agencies* dengan ilustrator. Biasanya tugas ilustrator pada bidang ini adalah membuat desain logo dan memproduksi ilustrasi *cover* dan *artwork* untuk poster teater.



Gambar 2.23. *Studio Collaboration*
(<https://www.britishairways.com/en-gb/information/entertainment/in-flight-entertainment?game=power-memory/>)

7. *Self-Initiated Illustration*

Ilustrasi ini dibuat berdasarkan inisiatif dari ilustrator sendiri untuk meneliti, menyelidiki, dan menciptakan bentuk, material dan *style* baru.



Gambar 2.24. *Self-Initiated Illustration*

(<https://www.behance.net/gallery/29371289/Annamite>)

2.2.2. Teknik Ilustrasi

Adapun yang harus diperhatikan dalam pembuatan ilustrasi, yaitu pemilihan teknik atau media yang digunakan. Hal tersebut dikarenakan perannya yang sama pentingnya dengan pencarian ide dan visual. Menurut Zeegen L. (2005) terdapat beberapa teknik ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. *Hand Drawing/Odd Media*

Ilustrasi dengan teknik ini memperlihatkan keunikan pada goresan dengan media, seperti pensil, pulpen, tinta dan sejenisnya di mana itu memperlihatkan atau menggambarkan emosi atau suasana dalam penyampaian sebuah informasi. Tidak hanya menggunakan teknik menggambar dengan tangan saja,

tetapi juga bisa menggunakan media yang kreatif atau eksperimen, seperti kolase.



Gambar 2.25. *Hand Drawing*

(<https://clipartxtras.com/download/dbede5daf1f5da0aaaf104755a616d7f811befe2.html/>)

2. Fotografi

Ilustrasi dengan teknik fotografi banyak digunakan oleh para ilustrator sebagai bahan referensi sebelum dilakukan *tracing* lagi. Hal ini digunakan untuk memberikan suasana yang lebih realistis. Namun, Bailey (dalam Zeegen, 2009) menyebutkan bahwa dalam penggunaan fotografi, semua terlihat biasa dan cukup sulit untuk mencapai agar sebuah fotografi terlihat luar biasa dan dapat menarik *audience*.



Gambar 2.26. Fotografi

(<https://phinemo.com/wp-content/uploads/2017/08/Lampung-Krakatau-Festival-2017.jpg/>)

3. *Mixing Media*

Ilustrasi teknik ini merupakan gabungan dari beberapa media yang dieksplor, seperti fotografi, *hand drawing*, *digital illustration*, dan sebagainya.



Gambar 2.27. *Mixing Media*

(<https://trendland.com/wp-content/uploads/2012/07/mustafa-soydan-mixed-media-illustration-2.jpg>)

4. *Digital Illustration*

Ilustrasi teknik ini hampir sama seperti dengan *hand drawing* di mana yang membedakannya adalah mediumnya, yaitu menggunakan computer. Namun, tidak hanya menggambar dengan komputer, melainkan bisa juga memanipulasi gambar, sehingga terlihat lebih realistis atau foto.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.28. *Digital Illustration*

(<https://id.pinterest.com/pin/341499584222193091/>)

2.2.3. Gaya Ilustrasi

Dalam bukunya yang berjudul “*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*”, Alan Male (2017) memberikan pendapat bahwa gaya ilustrasi dapat terbagai menjadi dua jenis secara luas, yaitu:

1. *Visual Metaphor*

Gaya visual ini juga dikenal dengan gaya konseptual di mana dalam penggambaran ilustrasi dibuat dalam bentuk yang berbeda dari bentuk aslinya, namun tetap memiliki unsur realistik. Dalam gaya ini terdiri dari beberapa macam gaya ilustrasi, yaitu diagram, surealisme, dan abstrak.

2. *Pictorial Truths*

Gaya ilustrasi ini biasanya digunakan pada buku fiksi untuk mendeskripsikan informasi lebih realistis, namun juga digunakan pada buku non-fiksi yang mana bertujuan untuk membuat adegan dalam sebuah cerita terlihat lebih dapat dipercaya atau nyata. Dalam gaya ini terdiri dari dua macam gaya ilustrasi, yaitu *hyperrealism* dan *stylized realism*. *Hyperrealism* merupakan ilustrasi yang dibuat sangat realistis, baik dari perspektif, proporsi, gerakan, dan lain-lain. Penggunaan gaya ilustrasi ini juga dapat membangun efek dramatisasi dengan lebih mudah.

Sedangkan, *stylized realism* memiliki ilustrasi yang tetap dibuat secara realistis, namun proporsi, warna, dan elemen visual lainnya dibuat lebih ekspresif. Penggunaan gaya ini juga agar dapat menghibur dan dapat memperlihatkan karakter pada visual yang dibuat.

2.2.4. Peran Ilustrasi

Alan Male (2017) dalam bukunya membagi peran ilustrasi menjadi empat macam, yaitu:

1. Sebagai dokumentasi, referensi dan instruksi

Ilustrasi memiliki peranan yang sangat terlihat dalam menggambarkan informasi, sehingga banyak digunakan sebagai bahan pedoman atau referensi bagi generasi muda. Hal ini terlihat pada ilustrasi tentang sejarah, kebudayaan, pengetahuan alam, teknologi, dan lain-lain.

2. Sebagai pemberi kritik atau komentar

Ilustrasi ini lebih terlihat pada *editorial illustration* di mana digunakan untuk mengkritik atau mengomentari hal –hal yang biasanya berhubungan dengan politik. Biasanya ilustrasi yang dibuat bersifat sindiran.

3. Sebagai *storytelling*

Ilustrasi sebagai *storytelling* dapat terlihat pada buku-buku fiksi, seperti buku cerita anak, novel grafis, komik, dan sebagainya di mana tujuannya untuk menghibur.

4. Sebagai persuasi/ajakan

Ilustrasi ini dapat dilihat dalam bidang iklan atau komersial di mana ilustrasi digunakan untuk membujuk *audience* melakukan sesuatu. Ilustrasi dalam bidang komersial atau iklan ini dapat terlihat di sampul CD, *packaging*, *fashion*, dan sebagainya. Selain pada bidang komersial, juga terlihat dalam kampanye, seperti kampanye sosial.

2.2.5. Teori Warna

Laurer dan Pentak (2008) mengatakan di dalam bukunya bahwa warna dalam sebuah objek memiliki peran untuk memberikan efek psikologi ketika melihatnya. Penempatan dan pemilihan warna perlu diperhatikan karena penempatan satu warna dengan warna lain yang berbeda-beda akan memberi kesan yang berbeda juga. Menurut Opara dan Canwell (2013), warna juga memiliki makna simbolik dan ritualistik yang berbeda-beda pada setiap daerah maupun negara. Oleh karena itu, sangat penting bagi seorang desainer meneliti dan mengetahui makna warna

pada warna yang digunakan. Hal tersebut dapat terlihat pada beberapa makna warna sebagai berikut:

a. Merah

Makna dari warna merah adalah antusias, *passion*, keberanian, nyaman, *excitement*, dan percaya diri.

b. Kuning

Warna kuning memiliki makna, yaitu *happiness, fun, joy*, keingintahuan, harapan, *enlightenment*, dan optimis. Berdasarkan kebudayaannya, warna ini memiliki makna, yaitu *wisdom*.

c. Biru

Warna biru memiliki arti percaya diri, teknologi, kesuksesan, *intelligence, proud*, kesuksesan, dan keyakinan.

d. Hijau

Warna hijau memiliki arti harmonisasi, *joy*, kesuksesan, alam, muda, dan *refreshing*. Berdasarkan kebudayaannya, warna ini juga memiliki arti menghormati/menghargai.

e. Ungu

Warna ungu memiliki makna, yaitu bangsawan, *spirituality, wisdom*, mistis, imajinasi, dan keberanian.

f. Jingga

Makna dari warna jingga adalah kreatifitas, *vibrancy, friendly, cheerful*, optimis, semangat, *constructive, celebration*, dan meriah.

g. Hitam

Warna hitam secara umum memiliki makna, yaitu ketegasan, *stylishness*, serius, dan *elegant*.

h. Putih

Warna putih secara umum memiliki arti bersih, *lightness*, *simplicity*, *purity*, kebenaran, dan *peace*.

i. Abu-abu

Pada umumnya warna abu-abu memiliki makna, yaitu seimbang, *reliability*, klasik, dewasa, stabil, tenang, dan sederhana.

Penggunaan warna tersebut juga terlihat pada daerah Bengkulu. Bengkulu memiliki warna yang biasa digunakan dalam budaya atau tradisinya, di mana warna tersebut juga terlihat pada lambang daerahnya juga, yaitu warna hijau, kuning, merah dan biru seperti yang dijabarkan di bengkukuprov.go.id (2016).

2.3. Tradisi

Menurut Simanjuntak (2016), tradisi merupakan sebuah warisan budaya yang berasal dari nenek moyang yang masih dipercaya dan dilakukan sampai sekarang ini. Kemunculan tradisi inilah yang dimaksudkan untuk menjadi pedoman atau landasan kehidupan bagi masyarakat sekarang ini sehingga kemungkinan diubah atau ditinggalkannya sangatlah kecil. Tradisi yang muncul setiap daerah terkadang memiliki nilai-nilai religi atau sakral di dalamnya.

Sztompka (2017) menyebutkan bahwa tradisi adalah warisan dalam bentuk benda maupun gagasan yang berasal dari masa lalu, namun masih ada, dirawat,

dan diingaat sampai sekarang ini. Begitu juga menurut Shils (dalam Sztompka, 2013), tradisi merupakan segala sesuatu yang berasal dari masa lalu diwariskan atau disalurkan ke masa sekarang ini. Hal ini memperlihatkan adanya kaitan antara masa lalu dan sekarang dalam sebuah tradisi.

2.3.1. Lahirnya Tradisi dalam Masyarakat

Dalam buku “Sosiologi Perubahan Sosial”, Sztompka (2013) menyebutkan bahwa tradisi dapat lahir atau muncul dalam masyarakat secara spontan. Maksud dari secara spontan ini adalah tradisi bermula dari keterlibatan orang banyak di dalamnya karena adanya seorang individu yang menemukan warisan bersejarah yang menarik baginya. Kemudian, ketertarikan dan kekagumannya inilah disebarkan dan menjadi pengaruh bagi orang banyak. Sikap tertarik dan kagum pun berubah menjadi sebuah perilaku dalam sebuah upacara dan penelitian peninggalan purbakala.

2.3.2. Fungsi Tradisi

Adapun fungsi tradisi menurut Sztompka (2013) adalah sebagai berikut:

1. Tradisi sebagai kebijakan yang turun-temurun.
2. Dalam tradisi terdapat bagian dari warisan yang dianggap bermanfaat oleh masyarakat sehingga dapat diterapkan untuk sekarang ini dan menjadi pedoman untuk masa depan.
3. Tradisi sebagai pemberi bukti terhadap pandangan hidup, keyakinan, and aturan yang sudah ada. Salah satu buktinya terlihat pada kata-kata yang sering kali diucapkan oleh masyarakat, yaitu “selalu seperti itu”.

4. Tradisi sebagai simbol identitas kelompok yang dapat meyakinkan dan memperkuat kesetiaan terhadap bangsa dan komunitas. Hal ini dapat dilihat dalam tradisi nasional terdapat kaitan diantara tradisi dengan sejarahnya dan menggunakan masa lalu guna memelihara persatuan bangsa.
5. Tradisi sebagai penyedia tempat untuk melepaskan diri dari kekecewaan, ketidakpuasan dan keluhan yang dialami di kehidupan modernitas ini.

2.4. Psikologi Perkembangan pada Remaja

Masa remaja adalah masa di mana individu mengalami perkembangan baik itu fisik dan psikologis menuju masa dewasa. Sarwono (2013) berpendapat bahwa walaupun individu berumur 11-20 tahun sudah termasuk dalam kategori remaja, namun kondisi sosial-psikologisnya berbeda. Hal ini juga terlihat pembagian tahap perkembangan seorang individu menurut Rousseau (dalam Sarwono, 2013) terbagi menjadi empat adalah sebagai berikut:

1. 0-4 tahun atau 5 tahun

Pada masa ini disebut dengan masa kanak-kanak (*infancy*). Di masa ini seorang individu didominasi dengan perasaan senang dan tidak senang, serta dianalogikan seperti tahap evolusi di mana manusia masih sama dengan binatang.

2. 5-12 tahun

Individu pada masa ini disebut dengan masa bandel (*savage stage*). Hal ini terlihat pada sikap ingin main-main, lari-lari, dan sebagainya mulai

mendominasi yang dapat melatih ketajaman indera dan keterampilan tubuh.

Namun, di sisi lain kemampuan berpikir masih sangat kurang.

3. 12-15 tahun

Inilah masa di mana individu mulai terbangkit akal (*ratio*), nalar (*reason*), dan kesadaran diri (*self-consciousness*). Selain itu, rasa keinginan mencoba-coba mulai muncul. Dan, di masa inilah disebut sebagai era perkembangan ilmu pengetahuan. Namun, belumlah sampai perkembangan emosinya.

4. 15-20 tahun

Di masa ini disebut sebagai masa kesempurnaan (*adolescence proper*) di mana di sinilah puncaknya emosi berkembang. Selain itu, adanya kecenderungan mengalami perubahan yang mana bermula hanya memikirkan diri sendiri menjadi memperhatikan orang lain dan mementingkan harga diri.

Konopka (dalam Jahya, 2015) berpendapat bahwa masa remaja pun memiliki tiga tahapan, yaitu masa remaja awal (12-15 tahun), remaja madya/pertengahan (15-18 tahun), dan remaja akhir (19-22 tahun). Dan, Jahya (2015) menyatakan bahwa dalam ketiga tahapan masa remaja itu memiliki sifat dan sosio-psikologis yang berbeda, yaitu:

1. Masa praremaja (remaja awal)

Pada masa remaja ini, banyak ditandai dengan sifat yang tidak tenang dan agresif terhadap masyarakat, seperti keinginan untuk mencoba. Namun, adapun tanda-tanda adanya sifat-sifat negatif di masa ini, seperti pesimistis.

2. Masa remaja (remaja madya)

Di masa remaja madya ini, remaja mulai adanya rasa untuk bersosialisasi, baik itu di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Masa ini juga terlihat bahwa remaja mulai mencari sesuatu yang dipandang bernilai yang mana dianggap patut untuk dihargai dan ditaati. Proses masa ini memperlihatkan adanya pembentukan pendirian seorang remaja.

3. Masa remaja akhir

Setelah proses menentukan dan pembentukan pendirian remaja, maka masuklah masa remaja akhir di mana remaja sudah memiliki tujuan dan mulai memasuki ke kedewasaan. Di masa ini, remaja ditandai dengan emosi yang lebih stabil dan bertanggung jawab.

Dalam buku “Psikologi Remaja”, Sarwono (2013) menyebutkan bahwa moral dan religi itu sangat penting yang dapat mempengaruhi jiwa individu terutama untuk menghindari dilakukannya hal-hal yang bertentangan atau merugikan dalam pandangan masyarakat. Apabila tidak ditanam moral dan religi dalam individu, maka akan memunculkan terjadinya kenakalan remaja.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA