



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

2.1.1. Pengertian dan Fungsi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan sebuah wadah portabel yang terdiri dari serangkaian halaman tercetak yang menyimpan konten berupa pengetahuan, ide dan kepercayaan (hlm 6). Haslam juga menyatakan bahwa buku adalah kumpulan halaman cetak yang berfungsi untuk mengumumkan, mengabadikan, menguraikan serta mengkomunikasikan pengetahuan dari setiap belahan dunia dan waktu (hlm 9).

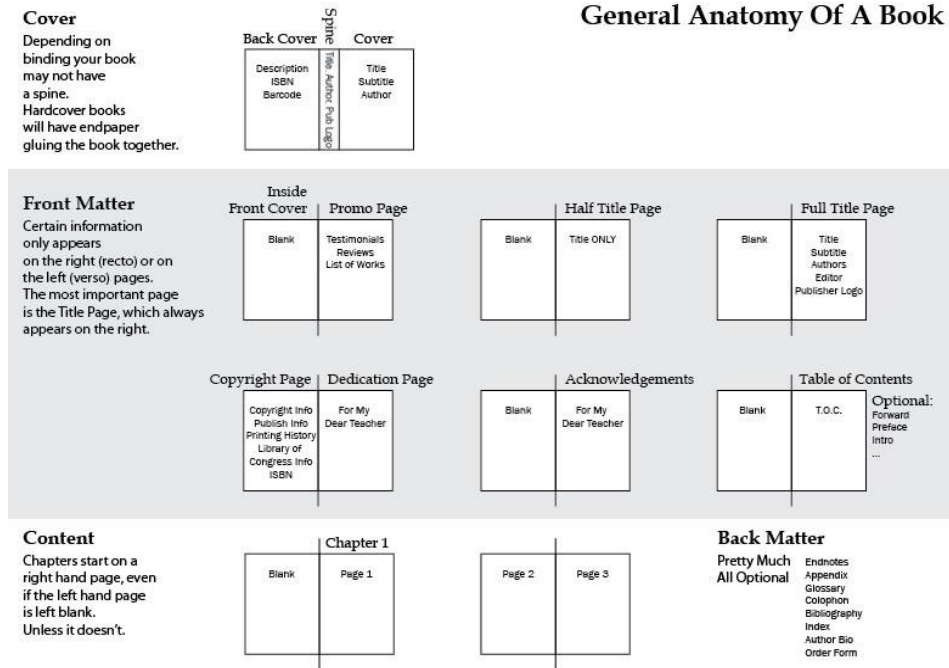
2.1.2. Anatomi Buku

Rustan (2008) menyatakan bahwa buku pada umumnya terbagi atas tiga elemen sebagai berikut (hlm.123):

- a. Bagian Depan
 3. Sampul yang berisikan judul buku, nama pengarang, logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya
 4. Judul bagian dalam atau halaman Prancis
 5. Informasi penerbitan

6. Halaman dedikasi berisi pesan atau ucapan terimakasih dari pengarang untuk orang lain
 7. Kata pengantar
 8. Kata sambutan dari pihak lain terhadap buku atau pengarang
 9. Daftar isi
- b. Bagian Isi yang terdiri dari berbagai bab tertentu subbab dengan topik masing-masing
- c. Bagian Belakang
1. Daftar pustaka
 2. Daftar istilah
 3. Daftar gambar
 4. Sampul belakang yang berisi sinopsis buku, testimoni, harga, logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya

General Anatomy Of A Book



Gambar 2.1. Anatomi Buku

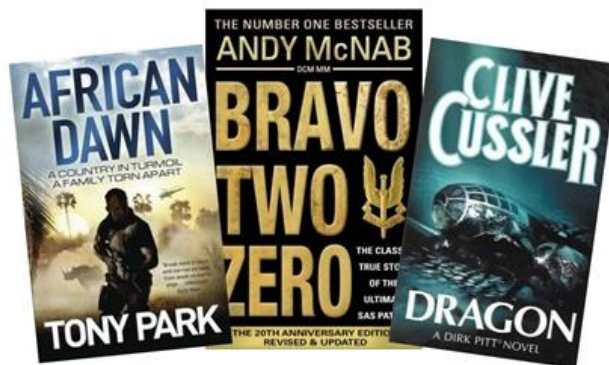
(<https://tinytutorials.wordpress.com/2011/02/07/anatomy-of-a-book>, 2011)

2.1.3. Jenis Buku

Kusrianto (2007) mengatakan bahwa ragam buku pada umumnya dikategorisasikan berdasarkan dua perspektif, yakni (hlm. 54-55):

1. *Market Signal* (kebutuhan masyarakat pembaca)

Jenis buku ini dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan pengetahuan pembaca. Contohnya antara lain; buku novel, buku fiksi, buku ilmiah populer, buku biografi, buku religius, buku motivasi, buku komputer, buku kesehatan, buku anak-anak, dan buku hobi.

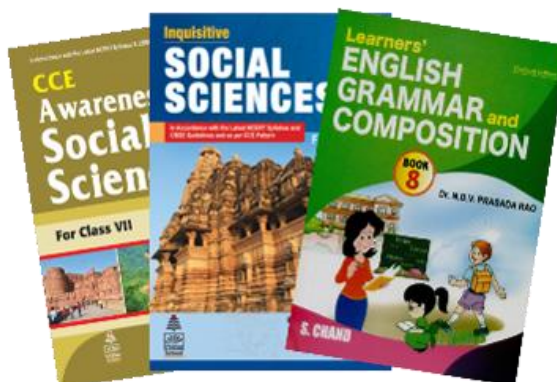


Gambar 2.2. Contoh buku kategori *Market Signal*: buku fiksi

(<https://www.readerswarehouse.co.za/fiction>, 2018)

2. *Scientific Vision* (pengembangan ilmu dan pembelajaran)

Jenis buku ini banyak digunakan di berbagai lembaga pendidikan dan pelatihan, serta lembaga penelitian dan pengembangan. Contohnya buku referensi, monograf, buku pendamping pelajaran, diktat, buku teori dan sebagainya.



Gambar 2.3. Contoh buku kategori *Scientific Vision*: buku pelajaran

2.1.4. Teori Warna

Warna adalah properti dari energi cahaya dan hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna (Landa, 2001). Landa mengatakan bahwa warna yang kita lihat pada permukaan benda di lingkungan kita dikenal sebagai cahaya yang terpantul atau warna yang dipantulkan (*reflected colors*). Ketika cahaya terpapar pada suatu objek, sebagian cahaya diserap, sedangkan cahaya yang tersisa atau yang tidak diserap direfleksikan. Cahaya yang direfleksikan adalah apa yang kita lihat sebagai warna. *Reflected colors* juga dikenal sebagai warna subtraktif dan memiliki warna primer CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, plus Black*). Sedangkan, warna yang terlihat di layar komputer adalah energi cahaya yang disebut sebagai warna digital. Warna digital yang tampak di media berbasis layar juga dikenal sebagai warna tambahan (*additive colors*) yang merupakan campuran cahaya dan memiliki warna primer RGB (*Red, Green, Blue*) (hlm. 19-20). Selain itu, Landa mengatakan bahwa warna seringkali digunakan secara simbolik serta memiliki asosiasi budaya dan emosi. Berikut adalah ragam makna dari tiap warna, positif maupun negatif.

Tabel 2.1. Tabel Asosiasi Warna

Warna	Asosiasi Positif	Asosiasi Negatif
Biru	Kepercayaan, awan, air, setia, damai, kesejukan, percaya diri, keamanan, laut, langit, damai, harmoni, kelembutan, air, es, loyalitas, kebersihan, teknologi, musim salju, idealisme, kebijaksanaan, persahabatan, keluhuran, perdamaian, kebenaran, bumi.	Sedih, dingin, depresi
Merah	Kekuatan, energi, kehangatan, cinta, persahabatan, api, gairah, kecepatan, kepemimpinan, darah, musim panas, musim gugur, berhenti, hormat.	Nafsu, darurat, agresi, kesombongan, amarah, ambisi, perang, revolusi, radikalisme, komunisme
Kuning	Kekayaan, emas, sinar, kehidupan, matahari, keberuntungan, sukacita, keceriaan, optimisme, kemakmuran, musim panas, pengharapan, liberalisme, persahabatan, keberanian.	Cemburu, iri hati, tidak jujur, risiko, sakit, penakut, kelemahan.
Hijau	Stabil, alam, lingkungan, santai,	Cemburu, nasib

	subur, alami, musim semi, muda, kemakmuran, keberuntungan, dermawan, semangat, rumput, hidup, abadi, udara, bumi, ketulusan, organik pengharapan, kelimpahan, pertumbuhan, setuju, kesehatan, harmoni, simbol Islam.	buruk, iri, dengki, agresi, sakit, tamak, korupsi.
Putih	Disiplin, suci, bersih, damai, kebaikan, pemujaan, murni, salju, kesederhanaan, steril, kekuatan, rumah sakit, udara, pengharapan, kesehatan, polos.	Hampa, kematian, menyerah, penakut.
Hitam	Kokoh, anggun, kua, misteri, mewah, modern, canggih, formal, kemakmuran, gaya, mode, serius.	Penyesalan, amarah, kematian, setan, jahat, takut, anonim, kesedihan, perkabungan.
Ungu	Bangsawan, spiritual, kreatifitas, sensual, kemakmuran, upacara, kebijaksanaan, pencerahan, kebanggaan, kekayaan	Sombong, angkuh, kejam, kasar, dukacita, iri, misteri
Cokelat	Tanah, bumi, netral, hangat, perlindungan, tenang, kedamaian,	Tumpul, kotor, bosan, kasar, berat,

	organisme, alamiah, kekayaan, kesederhanaan, stabilitas, tradisi, bumi, keutuhan, persahabatan.	kemiskinan.
Merah Muda	Musim semi, hadiah, apresiasi, kekaguman, simpati, kesehatan, cinta, pernikahan, feminin, keremajaan, masa muda.	naif, kelemahan, kekurangan
Abu-Abu	Modern, cerdas, bersih, kokoh, intelektual, keanggunan, kesederhanaan, hormat, canggih, elegan, ketajaman, kebijakan, kuat, kestabilan.	Kesedihan, bosan, debu, polusi, tua renta, kebodohan, perkabungan.
Jingga	Kehangatan, semangat, keseimbangan, ceria, Hinduisme, Buddhisme, energi, panas, api, antusiasme, kecerahan, musim gugur.	Meminta, mencari perhtian, agresi, kesombongan, berlebihan, terlalu emosi, peringatan, bahaya.

2.1.5. Tipografi

Tipografi adalah desain bentuk huruf dan susunannya dalam karya grafis yang digunakan untuk tampilan atau sebagai teks (Landa, 2011).

Mengembangkan keterampilan tipografi memerlukan rancangan untuk

kejelasan dan minat visual. Pada perancangan buku ilustrasi ini, berarti (hlm.50):

1. Memilih typeface atau type family yang cocok untuk konsep, konteks, aplikasi, dan audiens usia 18-23 tahun.
2. Memberikan kejelasan dalam pembacaan buku melalui ukuran titik, jarak, *alignment*, variasi, dan kontras yang tepat.
3. Mengatur alur informasi menggunakan hirarki visual.



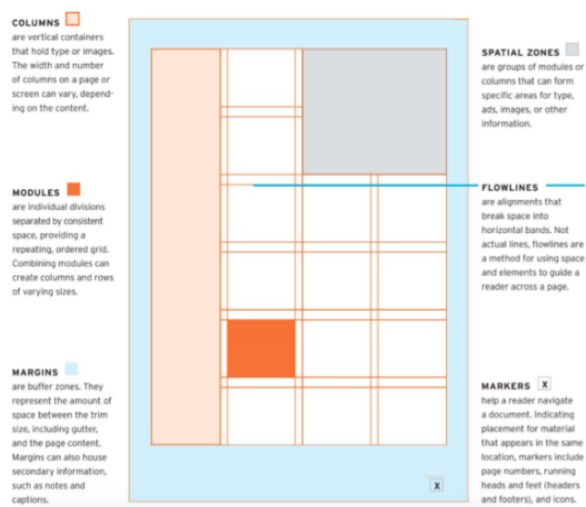
Gambar 2.4. Contoh tipografi untuk usia 18-25 tahun

(<https://www.teepublic.com/t-shirt/2554525-forever-young>, 2018)

2.1.6. Grid

2.1.6.1. Komponen Grid

Tondreau (2006, hlm. 42) mengatakan bahwa *grid* merupakan bagian dari perancangan buku yang berfungsi mengatur ruang dan elemen pada suatu *layout* agar mempermudah keterbacaan suatu informasi.



Gambar 2.5. Komponen Grid

(Tondreau, 2009)

Menurut Tondreau (hlm.10), *grid* terbagi menjadi 6 komponen, yaitu:

1. Kolom, yakni wadah vertikal tempat diletakkannya elemen teks dan gambar.
2. Modul, yaitu bagian individual yang terpisah dan disusun secara repetitif dengan jarak yang konsisten.

3. *Margin*, yaitu bagian kosong yang menjadi pemisah jarak antara tepi kertas dengan isi halaman. Bagian ini dapat diisi untuk informasi pelengkap, seperti catatan atau keterangan.

4. *Spatial Zones*, yaitu area yang terdiri dari beberapa modul atau kolom untuk meletakkan elemen teks atau gambar.

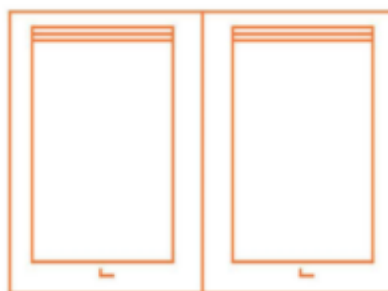
5. *Flowline*, yaitu suatu deretan horizontal yang menjadi jarak pemisah.

6. *Markers*, yaitu bagian yang dapat membantu pembaca menemukan halaman tertentu. Bagian dari *markers* adalah nomor halaman, *running heads*, *feet*, serta *icons*.

2.1.6.2. Struktur *Grid*

Tondreau (2009, hlm.11) juga menjelaskan bahwa *grid* dibagi menjadi lima struktur mendasar, yaitu:

1. *Single-column grid*

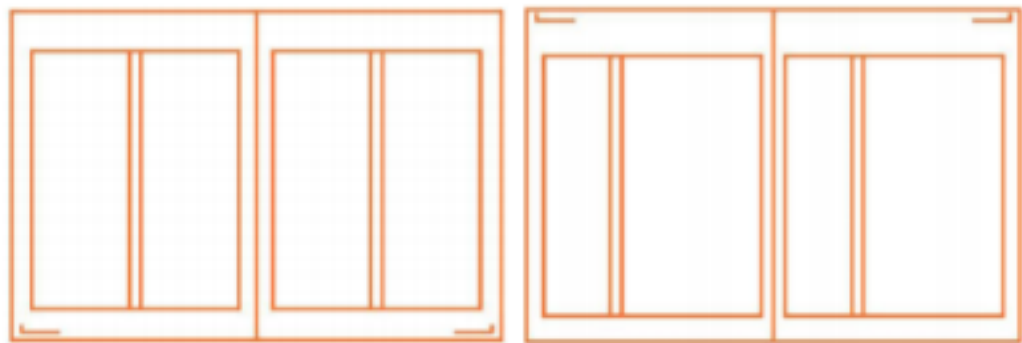


Gambar 2.6. *Single-column Grid*

(Tondreau, 2009)

Grid satu kolom umumnya digunakan untuk teks yang berlanjut, seperti pada laporan, buku, atau esai. Buku yang biasanya menggunakan struktur ini adalah *artbook* atau katalog.

2. *Two-column Grid*

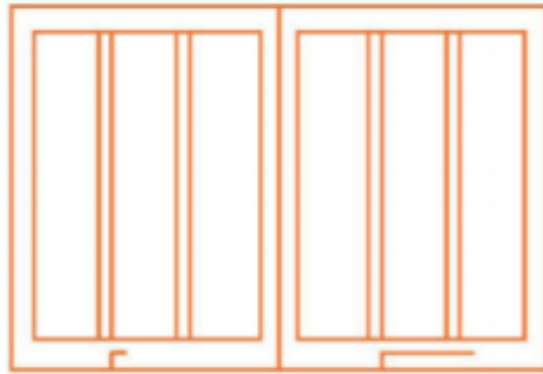


Gambar 2.7. *Two Column Grid*

(Tondreau, 2009)

Grid yang digunakan untuk mengatur teks yang banyak, atau pada tiap kolom diisi dengan informasi atau elemen yang berbeda. Kedua kolom tersebut dapat memiliki ukuran yang sama ataupun berbeda. *Grid* ini biasanya diterapkan pada *website*.

3. *Multicolomn grids*

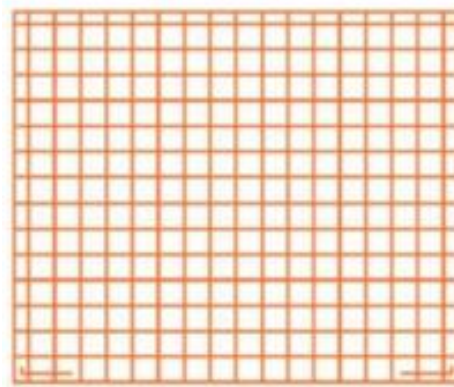


Gambar 2.8. *Multicolumn Grid*

(Tondreau, 2009)

Grid ini menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang berbeda, dan biasa dipakai untuk majalah atau *website*.

4. *Modular Grids*

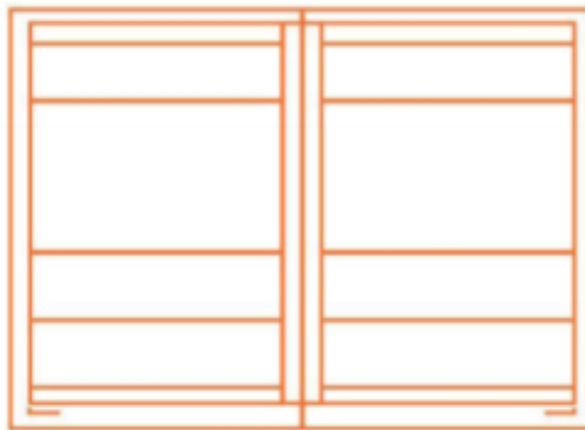


Gambar 2.9. *Modular Grid*

(Tondreau, 2009)

Grid yang menggabungkan seluruh kolom vertikal dan horizontal, sehingga ukuran modulesnya lebih kecil. *Grid* ini dapat mengatur informasi yang kompleks, seperti koran, kalender, bagan, dan tabel.

5. *Hierarchical Grids*



Gambar 2.10. *Hierarchical Grid*

(Tondreau, 2009)

Grid yang membagi halaman menjadi kolom horizontal dengan ukuran tidak menentu. *Grid* ini biasanya digunakan untuk *website* yang sederhana.

2.2. Ilustrasi

2.2.1. Pengertian dan Fungsi Ilustrasi

Male (2007) mengatakan bahwa kata ilustrasi merupakan gambar terapan yang menyampaikan suatu pesan atau konteks secara visual kepada penonton. Menurut Male, ilustrasi memiliki peran sebagai berikut (hlm.84-182) :

1. Alat Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi (Alat Informasi)

Ilustrasi dengan tujuan mendokumentasi atau memberikan informasi seringkali di persepsikan harus bergaya realis dan kaku, padahal ilustrasi yang digunakan untuk dokumentasi membahas tema dan subjek yang luas. Sehingga dengan pertimbangan pembaca, tema, dan informasi yang diilustrasikan, menggunakan ilustrasi dengan pendekatan dekoratif dan impresionis seringkali digunakan karena informasi lebih mudah dimengerti jika informasi tersebut disajikan secara menghibur dan menarik. Untuk mencapai hal ini, informasi harus berperan sebagai dasar yang dapat difasilitasi kreatifitas dan inovasi ilustrasi. Ada juga peran Ilustrasi yang digunakan dalam buku-buku dengan target anak-anak. Buku non-fiksi dengan ilustrasi memiliki dampak besar dan penting untuk anak muda, ilustrasi yang menarik, berwarna-warni atau interaktif dapat mempermudah pembelajaran dan meningkatkan daya ingat mereka mengenai topik tersebut.

2. Alat Penjelas Suatu Uraian atau Komentar

Sesuai dengan namanya, peran ilustrasi ini adalah untuk menyatakan pendapat atau komentar mengenai sebuah topik. Ilustrasi editorial tergolong menjadi ilustrasi komentar, karena umumnya mereka memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah visual dari jurnalisme pada lembaran koran dan majalah. Ilustrasi editorial membahas topik yang sama dari

berbagai sudut pandang, karena *media outlet* umumnya memiliki pendapat yang berbeda-beda. Ilustrasi editorial dikatakan baik apabila menimbulkan pemikiran dan debat, menantang ide *mainstream* dan alternatif, merepresentasikan argumentasi, atau menyajikan pertanyaan tanpa jawabannya. Ilustrasi editorial juga dapat membantu sebuah komentar menjadi semakin “menggigit”.

3. Alat Pendongeng (*Storytelling*)

Ilustrasi untuk bercerita banyak digunakan untuk cerita fiksi. Ilustrasi fiksi mengambil inspirasi dari ilustrasi-ilustrasi fresco dan patung yang menceritakan kisah dari alkitab. Sekarang ilustrasi fiksi banyak digunakan untuk buku cerita anak, novel grafis, dan komik. Ilustrasi fiksi yang baik selain menangkap perhatian pembaca juga dapat mendeskripsikan kisah 40 dengan baik. Jika berhasil, ilustrasi akan memancing emosi dan imajinasi pembaca

2.2.2. Gaya Ilustrasi

Seorang ilustrator profesional biasanya memiliki gaya ilustrasinya masing-masing karena tergantung pada tujuan dari ilustrasi mereka. Ada banyak ragam gaya ilustrasi jika dilihat dari perkembangan zaman di seluruh dunia dengan berbagai macam kulturnya. Namun, Male (2007) mengatakan bahwa gaya ilustrasi terbagi menjadi dua jenis secara umum, yakni (hlm.50-51):

1. *Literal illustrations*

Ilustrasi literal cenderung mewakili bentuk yang sebenarnya dari sebuah objek. Jenis ilustrasi ini mengandung keakuratan dan menggambarkan dengan jelas suatu realitas, bersifat objekif dan piktorial. Berikut beberapa gaya ilustrasi literal.

b) Hiperrealisme

Hiperrealisme merupakan gaya ilustrasi dimana ilustrator sangat menjunjung tinggi tingkat akurasi detail ilustrasi, sehingga menghasilkan sesuatu yang mendekati sebuah foto. Selain membuat ilustrasi yang hampir sama dengan realita, ilustrasi ini juga dapat menciptakan suasana yang tepat dengan memainkan makna dan cahaya.



Gambar 2.11. Contoh Ilustrasi Hiperrealisme

(<https://www.designspiration.net/save/1177460376919/>, 2015)

a) *Stylized Realism*

Ilustrasi yang lahir dari gerakan impresionisme dan ekspresionisme, sebuah bentuk ilustrasi dengan subjek realita dengan detail minim, Hasil ilustrasi masih dikenali bentuknya, tetapi proporsi dan warna diubah sebagaimana mungkin sehingga terciptanya bentuk yang baru.



Gambar 2.12. Contoh *Stylized Realism*

(<https://creativenerds.co.uk/inspiration>, 2017)

2. *Conceptual illustrations*

Dalam ilustrasi konseptual dapat diaplikasikan metafora pada subjek atau penggambaran visual suatu ide atau teori. Gambar yang diciptakan mungkin mengandung unsur realitas, namun secara keseluruhan merupakan suatu bentuk yang berbeda. Contoh ilustrasi konseptual antara lain:

a) Surealisme

Gaya ilustrasi ini merupakan gaya ilustrasi yang berupa khayalan dan bersifat imajinatif. Biasanya ilustrasi surealisem memiliki makna yang dalam bagi ilustratornya, dan semua objek dalam ilustrasi tersebut biasanya merupakan simbolisme yang digunakan secara implisit untuk mengungkapkan suatu makna.



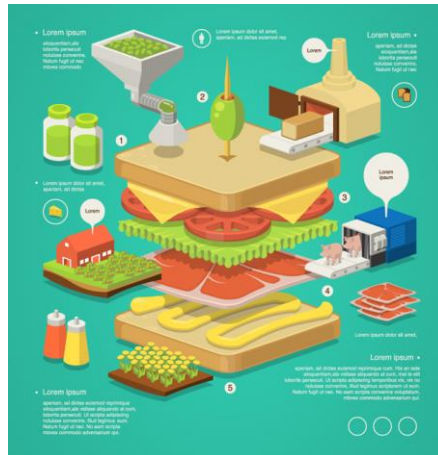
Gambar 2.13. Contoh Ilustrasi Surealisme

(<https://www.widewalls.ch/pop-surrealism-lowbrow>, 2015)

b) Diagram/Infografis

Karena diagram bertujuan untuk menyampaikan informasi, maka diagram menggunakan data faktual dari kenyataan. Namun, ilustrasi yang digunakan untuk menerjemahkan informasi tersebut biasanya berbeda jauh dari kenyataan. Hal ini dikarenakan ilustrasi untuk diagram biasanya harus mendukung informasi yang memiliki

semacam hierarki atau penjabaran suatu sistem yang sudah ada untuk membuat informasi semakin mudah untuk dipahami.



Gambar 2.14. Contoh Ilustrasi Infografis

(<https://www.goodillustration.com/blog/?tag=infographic-illustrations>, 2016)

c) Abstrak

Ilustrasi abstrak merupakan gaya ilustrasi dengan bentuk dan warna yang diciptakan sendiri yang tidak dimaksud untuk merepresentasikan sesuatu atau bersifat simbolik.



Gambar 2.15. Contoh Ilustrasi Abstrak

(<https://www.goodillustration.com/blog/?tag=infographic-illustrations>, 2016)

