



### **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. Desain

Dalam membuat sebuah buku ilustrasi, diperlukan juga penggunaan prinsip desain. Prinsip desain yang digunakan penulis bersumber dari buku *Universal Principles of Design* yang ditulis oleh William Lidwel.

##### 2.1.1. Warna

Lidwell (2012) menyatakan bahwa dalam desain warna dapat membuat karya kita menjadi lebih menarik dan unik. Menurut beliau rata-rata warna yang dapat diterima dengan cepat oleh mata manusia adalah 5 warna. Maka dari itu batasi palet warna yang akan kita gunakan, karena dengan menggunakan sedikit warna maka kita lebih mudah menangkap warna dalam sebuah desain (hlm. 48).

Dalam menggabungkan warna, kita dapat memilih warna yang memiliki sifat yang mirip atau disebut *analogous color* (contoh : merah dan kuning, karena kedua warna tersebut berada berdekatan pada *color wheel*). Selain itu juga kita dapat memilih warna yang justru bertolak belakang (*complementary color*), teknik pemilihan warna dengan cara ini biasanya digunakan untuk membuat pencahayaan dalam membuat *foreground* dan *background*. Warna yang bersifat dingin digunakan pada *background* dan warna yang bersifat panas digunakan untuk *foreground*, begitu juga sebaliknya agar lebih terlihat dinamis.(hlm. 48).

Gurney (2010) mengatakan bahwa warna dingin merempresentasikan elemen-

elemen yang bersifat tenang, sedangkan warna panas menunjukkan sesuatu yang brutal, sehingga ketika keduanya digabungkan akan membuat karya yang dinamis. Warna hangat dan warna dingin yang digunakan seniman lukis sedikit berbeda, misalkan warna biru bisa diasosiasikan sebagai warna yang hangat jika dicampurkan dengan warna kuning atau merah (hlm. 112).

Saturasi warna dapat digunakan untuk memperkuat suasana yang ingin ditekankan pada sebuah desain atau sebuah karya. Lidwell (2012) menyatakan bahwa warna dengan saturasi tinggi menunjukkan sifat yang bersahabat, sedangkan warna dengan saturasi rendah menunjukkan sifat yang lebih serius. Selain itu juga saturasi warna juga bisa digunakan untuk memperkuat POI (*point of interest*), karena warna dengan saturasi tinggi lebih atraktif secara visual (hlm. 48).

Warna simbolis, warna yang mewakili simbol tertentu. Beberapa warna memiliki simbol tertentu tergantung pada keadaan kultur sebuah tempat. Contohnya di Jawa, khususnya daerah Pantai Selatan, warna hijau merupakan warna yang menunjukkan sifat sakral karena warna tersebut digunakan oleh Ratu Pantai Selatan sebagai warna pakaian. (hlm. 48).

### **2.1.2. Composition, Rule, and Ratio**

Untuk membuat komposisi yang baik, ada beberapa aturan dan hitungan yang digunakan, yaitu :

#### **1. Golden Ratio**

Lidwell (2012) menyatakan bahwa *golden ratio* sudah digunakan untuk membuat desain arsitektur, lukisan, dan untuk membuat desain lainnya. Salah satu

pelukis yang menggunakan *golden ratio* dalam membuat lukisan adalah Leonardo Da Vinci. Perbandingan rasio ini adalah  $6.18 : 3.82$  , misalkan  $ab = 6.18$  dan  $bc = 3.82$  maka *point of interest* diletakan di titik b (hlm. 114).

## 2. *Fibonacci Sequence*

*Fibonacci Sequence* adalah urutan angka yang membentuk sebuah pola, pola ini dapat dipakai untuk membuat desain. Pola yang terbentuk dari urutan angka tersebut berhubungan dengan *golden ratio*. Dengan menggunakan pola ini kita bisa membuat desain yang natural, karena pola angka ini dirumuskan berdasarkan alam (hlm. 94)

## 3. *Rule of Third*

Salah satu aturan untuk membuat komposisi yang baik dengan membagi tiga bagian dalam memposisikan elemen dari sebuah desain. Dengan membuat *grid* berdasarkan *rule of third* dapat lebih mudah dalam meletakkan elemen-elemen yang ingin kita komposisikan. *Grid* terbentuk dengan membuat 3 garis horizontal dan 3 garis vertical yang memiliki jarak yang sama panjang (hlm. 208).

## 2.2. **Buku**

Rustan (2009) menurut beiau buku adalah kumpulan kertas sebagai media untuk menyampaikan sesuatu yang dijilid menjadi satu. Buku terdapat beberapa jenis berdasarkan fungsinya, yaitu buku cerita, komik, novel, majalah, ensiklopedia, dan lain lain. (hlm. 122).

### 2.2.1. **Komponen buku**

Komponen buku terbagi menjadi 3 bagian (hlm. 123) yaitu:

### 1. Bagian depan

Cover, berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimoni, gambar, teks. setelah itu ada judul bagian dalam, informasi perijinan dan penerbit, ucapan terimakasih penulis untuk orang lain, kata pengantar, kata sambutan, daftar isi

### 2. Bagian isi

Isi buku yang berupa bab dan sub-bab. Membahas hal yang akan disampaikan oleh penulis

### 3. Bagian belakang

Pada bagian ini terdapat daftar pustaka, setelah itu daftar istilah, daftar gambar dan cover belakang.

#### **2.2.2. Layout**

Ambrose (2005) menjelaskan bahwa *Layout* adalah penempatan teks dan gambar dengan penerapan desain. Penempatan tersebut dapat mempengaruhi bagaimana pembaca buku melihat buku tersebut. Penggunaan *layout* yang baik dapat memperindah dan membuat konten menjadi lebih baik (hlm. 6). Berikut ini adalah unsur-unsur layout yang digunakan dalam perancangan tugas akhir:

#### 1. Kolom

Adalah area yang digunakan untuk menempatkan teks sehingga terlihat tersusun. Lebar ukuran kolom mempengaruhi penyajian sebuah teks. Contohnya penggunaan sedikit variasi pada kolom dapat membuat teks terlihat statis (hlm. 32).

## 2. Nomor halaman

Nomor halaman sebaiknya ditempatkan dibagian ujung pada sebuah halaman. Hal ini bertujuan supaya pembaca lebih mudah dalam mencari halaman (hlm. 32).

## 3. Margin

*Margin* adalah ruang kosong yang ada disekitar area teks atau gambar. *Margin* dibagi 2 yaitu *inner margin* dan *outer margin*. Biasanya ukuran *outer margin* dua kali lebih besar dari *inner margin* (hlm. 32).

## 4. Penempatan gambar

Penempatan pada gambar berdasarkan dari *x-height*, yaitu ukuran tinggi dari huruf kecil x. Penempatan gambar dilihat dari garis *x-height* yang paling berdekatan dengan gambar (hlm. 32).

## 5. Grid

*Grid* adalah garis yang membantu dalam menempatkan elemen-elemen yang ada disebuah halaman buku. Penggunaan grid dapat menambah ketepatan dalam penempatan elemen, sehingga jarak dan proporsi lebih tepat. (hlm. 52).

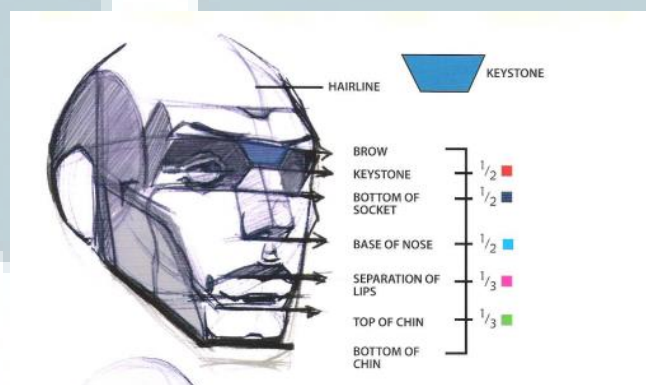
## 2.3. Ilustrasi

### 2.3.1. Gestur

Hampton (2009) mengatakan gestur dapat mempengaruhi dalam menyampaikan ide cerita. Ada 8 bagian tubuh manusia yang dapat digunakan dalam menggambar gestur, yaitu kepala, tulang punggung, lengan (2), pinggang, tulang rusuk, dan kaki(2) (hlm. 4). Semakin tinggi sudut lengkung dalam gestur dapat membuat arah pandang kita terhadap gambar mengikuti gestur tersebut, hal ini dapat

membantu untuk mengontrol arah pandang *audience*. Hindari penggunaan arah gestur yang simetris, karena akan membuat gestur tidak natural dan tidak seimbang (hlm. 6). Dalam menggambar arah kepala, rusuk, dan pinggang gunakan arah yang berbeda agar gestur menjadi dinamis dan tidak kaku (hlm. 18).

Menurut Hampton (2009) dalam membuat proporsi anatomi manusia terdapat beberapa metode, salah satunya adalah metode dengan identifikasi area berdasarkan pembagian tulang. Untuk menentukan proporsi wajah, pembagiannya melalui ukuran panjang dari alis sampai bawah dagu (hlm. 62).



Gambar 2.1. Proporsi wajah

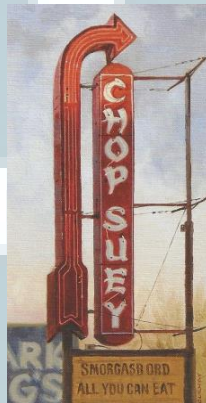
(Hampton, Figure Drawing Design and Invention, 2009, hlm. 62)

### 2.3.2. Cahaya dan Bayangan

Gurney (2010) berpendapat bahwa cahaya dan bayangan dapat memberikan ilusi kedalaman dan volume pada gambar, selain itu penggunaan cahaya juga dapat mempengaruhi psikologis kita dalam melihat sebuah gambar. Selain itu penggunaan cahaya dan bayangan dapat menciptakan sebuah komposisi (hlm. 50).

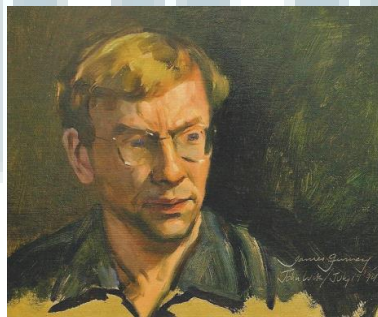
Untuk suasana yang dramatis khususnya pada gambar vertikal dapat menggunakan pencahayaan pada bagian tengah hingga atas gambar, dan bagian

tengah hingga bawah gambar dibiarkan gelap tertutup bayangan (tidak terkena cahaya) (hlm. 52). Seperti yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini. Garis bayangan yang sangat halus memberikan presepsi bahwa arah datangnya bayangan berasal dari benda yang jauh.



Gambar 2.2. Contoh cahaya dramatis  
(Gurney, Color and Light, 2010, hlm. 52)

*Three quarter lighting*, adalah teknik pencahayaan yang disebut juga *Rembrandt lighting*. Teknik ini biasanya digunakan untuk gambar wajah atau *portrait*. Pencahayaan pada teknik ini memberikan kesan yang indah yang tenang (hlm. 57). Di bawah ini adalah contoh *three quarter lighting*.



Gambar 2.3. *Three quarter lighting*



*Frontal lighting*, pencahayaan yang diarahkan langsung pada objek. Teknik ini bagus digunakan untuk menunjukkan detail karena pada teknik ini meminimalisir bayangan pada objek, sehingga lebih terlihat jelas (hlm. 58). Contohnya jika ingin menunjukkan desain kostum yang rumit dapat menggunakan teknik pencahayaan ini.

*Edge lighting*, adalah cahaya yang terpantul dari belakang sehingga pinggir objek lebih terlihat jelas. Teknik pencahayaan ini dapat membuat objek utama menjadi lebih tegas dari pada *background*. Pada penggunaan teknik ini dibutuhkan warna *background* yang gelap, sehingga cahaya yang terpantul berkesan lebih dramatis (hlm. 60).

*Contre jour*, dalam teknik ini objek utama menghalangi sumber cahaya. Teknik pencahayaan ini bagus digunakan untuk background yang cenderung berwarna putih, selain itu teknik ini cocok untuk dicetak pada kertas putih (hlm. 62).

*Light from below*, cahaya pada teknik ini berasal dari arah bawah. Cahaya dari arah bawah adalah hal yang tidak biasa, sehingga dapat teknik ini dapat memberikan atensi lebih pada gambar. Teknik pencahayaan ini memberikan kesan magis dan juga kesan jahat (hlm. 64.)

## 2.4. Typography

Menurut Carter (2007) *Typography* adalah ilmu tentang huruf (*type*). Merupakan bentuk visual dari komunikasi mengenai sebuah informasi yang disampaikan dan dicerna melalui penglihatan manusia (hlm. 1).

### 2.4.1. Anatomi Huruf

Menurut Carter (2007) dalam sebuah huruf terdapat 22 bagian (hlm. 30). Bagian tersebut adalah sebagai gambar berikut.



Gambar 2.4. Anatomi Huruf

(Carter, *Typographic Design: Form and Communication*, 2007, hlm. 31)

### 2.4.2. Typeface

Setiap *typeface* dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Setiap bagian ini menjadi unsur pembentuk karakteristik dalam sebuah *typeface* (hlm. 38).

Berikut ini adalah bagian-bagian dari *typeface*.

### 1. *Serifs*

*Serifs* adalah bagian yang paling mudah diidentifikasi. Berbentuk garis kecil yang berada di bagian ujung huruf.

### 2. *Weight*

Adalah ketebalan huruf. Ratio yang baik untuk ketebalan huruf adalah tebal = 15% tinggi huruf. Untuk huruf jenis *bold* menggunakan 20% dan untuk jenis *light* menggunakan 10%.

### 3. *Width*

Adalah panjang dari sebuah huruf. Untuk panjang huruf normal biasanya 80% dari tinggi huruf. Untuk huruf jenis *condensed* menggunakan 60% dan untuk *expanded* menggunakan 100%.

### 4. *Posture*

Yaitu tingkat kemiringan sebuah huruf. Tingkat kemiringan yang biasanya digunakan adalah 12%, namun dapat berbeda tergantung dari masing-masing *typeface*.

### 5. *Thick/Thin Contrast*

Yaitu perbandingan antara *stroke* paling tebal dan paling tipis dari sebuah huruf. Tidak semua *typeface* memiliki *Thick/Thin Contrast*.

## 6. *x-height*

Adalah tinggi dari huruf kecil x dari sebuah *typeface*. Ukurannya ini sering digunakan untuk dijadikan patokan, seperti untuk menentukan ukuran tinggi huruf kecil.

## 7. *Ascenders/Descenders*

*Ascenders* adalah garis batas atas dari sebuah *typeface*. *Descenders* adalah garis batas bawah dari sebuah *typeface*.

## 8. *Stress*

Yaitu titik tengah huruf dari sebuah *typeface*.

### 2.4.3. Spacing

*Spacing* adalah jarak spasi antar huruf. Jarak ini dapat menentukan tingkat keterbacaan sebuah kata. Jika *spacing* terlalu kecil maka jarak huruf menjadi terlalu dekat dan sulit untuk dibaca, begitu juga jika *spacing* terlalu besar (hlm. 77).

## 2.5. Calon Arang

Dalam buku yang ditulis oleh Pramoedya (2010) *Calon Arang*, cerita rakyat yang menceritakan seorang janda pemilik ilmu sihir hebat. Tidak ada orang yang berani dengan Calon Arang karena ia dikenal sebagai penyihir yang jahat. Ia memiliki anak yang cantik bernama Ratna Manggali. Walaupun cantik, tidak ada yang berani mendekati Ratna Manggali karena takut dengan ibunya. Hal ini membuat Calon Arang marah dan akhirnya mengutuk penduduk desa dengan menyebarkan penyakit sehingga banyak penduduk desa yang mati.

Berita tentang amarah Calon Arang sampai pada kerajaan. Mendengar berita tersebut, Raja Erlangga menjadi kesal karena Calon Arang telah membunuh banyak rakyatnya. Beliau mencari keseluruhan negeri untuk mendapatkan orang yang dapat mengalahkan Calon Arang. Akhirnya Raja Erlangga menemukan seorang pendeta bernama Empu Baradah.

Empu Baradah mengetahui penyebab kemarahan Calon Arang. Ia lalu menyuruh muridnya Empu Bahula untuk menikahi Ratna Manggali. Selain untuk meredam amarah Calon Arang, hal ini dilakukan sebagai siasat untuk mencari kelemahan dari Calon Arang.

Suatu hari Empu Bahula mengetahui sumber kekuatan Calon Arang berasal dari kitab yang dimilikinya. Empu Bahula menyuruh istrinya untuk mengambil kitab tersebut. Setelah mendapatkan kitab tersebut, segera Empu Bahula menyerahkan kitab tersebut pada Empu Baradah.

Setelah mempelajari kitab tersebut, Empu Baradah membatalkan kutukan yang telah diberikan Calon Arang pada penduduk. Setelah itu ia menemui Calon Arang, dan pada akhirnya Calon Arang berhasil dibunuh oleh Empu Baradah. Namun karena Empu Baradah merasa kasian pada Calon Arang yang mati dalam keadaan penuh dosa, maka beliau menghidupkan kembali Calon Arang agar dapat bertobat. Setelah bertobat, Empu Baradah kembali membunuh Calon Arang. Calon Arang pada akhirnya mati tanpa meninggalkan dosa.