



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. Wayang

Menurut Katz Harris (2010) menyatakan bahwa seni pewayangan merupakan salah satu kesenian yang sudah lahir beratus-ratus tahun yang lalu. Kesenian ini merupakan tradisi bercerita tertua di dunia dan merupakan inti dari seni dan budaya di Jawa. Salah satu jenis wayang yaitu wayang kulit. Rupa dari wayang kulit sendiri berupa boneka pipih yang dihias sesuai dengan tokoh pewayangan. Wayang juga dihias dengan cara dilubangi agar menghasilkan bayangan yang indah pada saat pagelaran. Biasanya wayang berwarna emas dan perak. Pagelaran wayang biasanya mengangkat cerita klasik dan isu-isu kontemporer pada saat itu. Pada saat pertunjukan pewayangan dipimpin oleh dalang dan diiringi oleh alunan gamelan Jawa (Katz-Harris, 2010).

Rizem Aizid (2012) bahan dasar dalam pembuatan wayang kulit yaitu kulit kerbau, atau kulit lembu. Pemotongan bentuk wayang kulit dibuat lebih detail dibandingkan dengan hiasan dan warna wayang, karena pertunjukan wayang menggunakan layar dan memanfaatkan penerangan yang menimbulkan bayangan. Alat penerangan ini disebut blencong. Blencong merupakan alat penerangan dengan bahan bakar minyak kelapa berbentuk seperti burung. Sehingga penonton pertunjukan tidak dapat melihat warna dan corak karakter.

Sri Mulyono (dalam Subagya, 2013) pada mulanya wayang lahir pada tahun 861 Saka atau tahun 939 Masehi. Saat itu, merupakan masa pemerintahan

Prabujaya Baya di Kediri. Bentuk wayang saat itu tidaklah seperti wayang yang sekarang kita lihat. Bentuk wayang mengacu pada arca, sehingga wajah wayang tampak depan. Daun lontar merupakan bahan utama wayang pada masa itu. Barulah pada masa kerajaan Majapahit daun lontar berkembang digantikan dengan kertas yang disebut sebagai wayang beber. Bentuk wayang beber berupa kertas memanjang dan melukiskan adegan demi adegan. Biasanya disimpan dengan cara digulung (Subagya, 2013).

Ketika penyebaran agama Islam mulai memasuki wilayah Indonesia, rupa wayang mulai berubah. Dalam ajaran agama Islam terdapat larangan menggambarkan makhluk hidup, terutama manusia. Sehingga bentuk wayang dimodifikasi menjauhi bentuk asli manusia. Hal ini menyebabkan wayang memiliki bentuk yang pipih dan terbuat dari kulit kerbau atau kambing. Saat inilah wayang kulit terbentuk. Wajah wayang dibuat menyamping atau *en profil*. Sedangkan bentuk tubuh wayang digambarkan dari depan atau *en face*. Bentuk-bentuk anatomi pada wayang yang unik inilah dapat dibedakan melalui bentuk mata, hidung, mulut, dan lain sebagainya (Subagya, 2013).

2.1.1. Sejarah Wayang



Gambar 2. 1. Wayang
(Heru S Sudjarwo, 2014)

Riziem Aizid (2012) Berpendapat bahwa pada awalnya wayang digunakan sebagai penyebar agama Islam di wilayah Nusantara. Kata wayang juga diambil dari kata bayang, karena cara memainkan wayang dengan bayang-bayangannya. Tetapi jauh sebelum itu, 1500 SM nenek moyang kita percaya bahwa roh-roh leluhur lah yang melindungi manusia di Bumi. Mereka percaya roh-roh leluhur mendiami gunung-gunung, bukit dan pohon-pohon besar. Oleh karena itu nenek moyang kita melakukan upacara keadatan dengan menggunakan wayang. Pertunjukan wayang dengan bayangannya ini disimbolkan sebagai bayangan roh para leluhur yang telah mati. Dalam kata lain mereka memberikan persembahan berupa pertunjukan agar selalu dilindungi atau rasa terimakasih telah dilindungi.

Menurut Sri Wintala Achmad karena akar budaya pewayangan dari budaya Hindu, tokoh-tokoh memiliki kasta. Dari kasta tertinggi hingga terendah dalam tokoh pewayangan wanita yaitu; Dewi atau bidadari, ningrat dan sudra.

2.1.2. Jenis Wayang

Riziem Aizid (2012) berpendapat bahwa di Indonesia sendiri terdapat banyak jenis-jenis wayang. Perbedaan dalam jenis-jenis wayang ini yaitu melalui bahan pembuatnya. (Aizid, 2012) Jenis-jenis wayang antara lain:

1. Wayang Purwa

Wayang purwa menurut Riziem Aizid (2012) atau lebih dikenal dengan wayang kulit. Wayang ini terbuat dari kulit lembu atau sapi. Bahkan ada suatu daerah di Indonesia yang menggunakan kulit manusia sebagai bahan dasar wayang kulit. Wayang kulit ini banyak berkembang di Jawa. Biasanya wayang kulit banyak mengambil atau menceritakan tentang kisah-kisah Mahabarata dan Ramayana.

Sunarto (dalam Aizid, 2012) menerangkan bahwa wayang purwa dapat dibedakan lagi menurut ukurannya, yaitu :

- **Wayang Kaper**

Merupakan wayang yang ukurannya paling kecil. Dibuat dengan ukuran kecil karena wayang-wayang ini diperuntukkan untuk anak-anak yang memiliki bakat dalam pedalangan.

- **Wayang Kidang Kencanan**

Wayang ini memiliki ukuran yang lebih besar dari ukuran wayang kaper, tetapi lebih kecil dari wayang pedalangan. Wayang ini berukuran sedang agar saat ditampilkan tidak terlalu berat dan tidak terlalu menguras energi banyak.

- **Wayang Pedalangan**

Ukuran wayang pedalangan ini merupakan wayang yang paling sering kita lihat. Ukurannya normal dan sering dimainkan dalam pewayangan gaya Yogyakarta.

- Wayang Ageng

Ukuran wayang inilah yang paling terbesar diantara semuanya. Tetapi sangat disayangkan jika memainkan wayang ini akan memberikan kesan sempit pada ruang pentas. Selain itu wayang ini tidak praktis untuk dimainkan.

2. Wayang Madya

Raziem Aizid (2012) menyampaikan bahwa pada awal abad 18 wayang madya diciptakan oleh K.G, Mangkunegara IV. Kisah-kisah yang diangkat dalam pewayangan madya ini yaitu kisah Pandawa setelah perang Bharatayuda. Perbedaan yang signifikan pada tipe wayang ini yaitu pada tokoh wayang raja tidak memiliki *praba* (suatu perhiasan di punggung wayang). Lalu cara pemakaian kain pada wayang dengan cara *banyakan* (seperti tabiat angsa).

3. Wayang Klitik

Merupakan wayang yang terbuat dari kayu, tetapi tidak seperti wayang golek yang terlihat seperti boneka. Karena bentuk wayang ini tipis mirip dengan wayang kulit atau purwa. Perbedaannya yaitu wayang klitik tidak ditancapkan pada pelepah pisang seperti wayang kulit tetapi dengan kayu yang sudah dilubang-lubangi.

4. Wayang Beber

Wayang beber merupakan wayang yang tidak langsung berupa wayang pada umumnya. Karena wayang ini digambarkan bersamaan dengan adegan-adegan yang ada pada cerita. Wayang ini jika tidak dimainkan dapat digulung. Wayang beber biasanya dibuat diatas lembaran kain atau kulit lembu.

5. Wayang Gedog

Semua wayang pada wayang gedog menggunakan kain kepala yang disebut *hudeng gilig*. Mengangkat kisah raja-raja Jenggala. Wayang gedog diciptakan oleh Sunan Giri. Bentuk wayang ini mirip dengan wayang purwa.

6. Wayang Golek

Banyak orang yang menyebut wayang golek sebagai wayang tegul. Wayang ini memiliki bentuk yang tidak pipih seperti wayang kebanyakan. Wayang ini memiliki kepala bulat berisi dan memakai jubah panjang. Kisah-kisah yang diangkat dalam wayang golek yaitu sejarah Batavia, Sultan Agung, Trunajaya, dan lain-lain.

7. Wayang Suluh

Wayang yang paling modern satu ini memiliki bentuk yang paling mirip dengan manusia. Kisah-kisah yang diangkat yaitu tentang kisah pejuang-pejuang Indonesia melawan penjajahan.

8. Wayang Titi

Wayang ini banyak terdapat di klenteng-klenteng. Wayang titi memiliki unsure budaya Cina yang kental. Wayang ini juga banyak terdapat pada perkampungan Cina. Memiliki atau menggunakan pakaian tradisional Cina dan didominasi dengan warna merah.

9. Wayang Wahyu

Wayang wahyu atau biasa disebut wayang bibel karena wayang ini digunakan untuk penyebaran agama Kristen. Kisah-kisah yang diangkat berasal dari kitab agama Kristen. Diciptakan oleh Bruder Themotheos.

10. Wayang Orang

Sesuai dengan namanya wayang ini menggunakan orang untuk memerankan suatu tokoh wayang. Menggunakan pakaian dan perhiasan pewayangan. Kisah yang diceritakan sama dengan wayang purwa. Dalam bahasa Jawa wayang ini disebut wayang wong. Kadang kala para pemain wayang orang ini melukiskan juga muka-muka mereka sebagai hiasan atau pendalaman peran.

11. Wayang Suket

Wayang suket ini mudah rusak dan tidak tahan lama karena wayang suket dibuat dengan bahan dasar rumput. Dalam bahasa Jawa Suket berarti rumput. Wayang-wayang yang dibuat dalam wayang suket ini merupakan tiruan dari tokoh wayang-wayang jenis lainnya.

12. Wayang Pancasila

Tokoh-tokoh yang diangkat dalam wayang pancasila ini merupakan pejuang-pejuang bangsa Indonesia. Tetapi ceritanya dibuat mirip dengan cerita pada wayang purwa (Aizid, 2012).

2.1.3. Wayang Wanita

Subagya (2013) mengatakan untuk tokoh-tokoh wayang wanita atau disebut wayang putren, ukuran wayang jauh lebih kecil. Hal ini disebabkan karena perawakan tubuh wanita lebih kecil dari pria. Subagya menambahkan jika dibandingkan dengan wayang-wayang lainnya, perbedaan ukuran wayang putren, baik tinggi maupun lebar sangat signifikan. Wayang putren memiliki ciri khas tersendiri dalam bentuk tubuh. Ukuran dada dan bokong wayang lebih besar dengan pinggang yang ramping. Sedangkan tangan wayang kecil dan panjang hingga sejajar dengan kaki wayang. Tetapi meskipun terkesan aneh, panjang tangan wayang putren justru terlihat serasi secara keseluruhan (Subagya, 2013).

Sedangkan menurut Sri Wintala Achmad tokoh-tokoh wayang wanita ada, bukan hanya sebagai pelengkap kisah-kisah pewayangan. Melainkan secara mandiri, memiliki peran yang besar serta mengandung filosofi tersendiri (Achmad, 2015).

Berikut merupakan tokoh-tokoh wayang wanita dari Indonesia :

1. Dewi Supraba

Merupakan seorang Dewi dan permaisuri dari Arjuna. Karena Dewi Supraba merupakan dewi yang cerdas Dewi Supraba membantu Arjuna mengelabui Niwata Kawaca yang merupakan musuh Arjuna.

2. Dewi Kunti

Dewi Kunti atau Dewi Prita merupakan putri dari Raja Basudewa. Dewi Kunti juga merupakan sosok istri yang selalu setia kepada suaminya Pandu. Ia memiliki ilmu kebathinan yang tinggi sehingga dapat memanggil dewa siapa saja sesuai yang ia inginkan.

3. Dewi Kamaratih

Dewi Kamaratih merupakan ibu Dewa Ganesha. Diceritakan karena Dewi Kamaratih sangat setia, ia terbakar bersama Kamajaya saat menjelang kelahiran Ganesha.

4. Dewi Sri Widowati

Dewi Widowati dikisahkan bereinkarnasi sebanyak empat kali. Kehidupan pertama sebagai Citrawati, kemudian Kusalya, Shinta. Dewi Sinta seorang putri yang cantik dari Raja Janaka. Dewi Sinta berhasil mengangkat busur pusaka kerajaan sehingga dipersunting oleh Rama. Dewi Sinta adalah sosok istri yang setia. Ia mau ikut mengembara bersama suaminya di hutan belantara. Terakhir sebagai Sembadra. Semasa kecil Dewi Sembrada lebih dikenal dengan nama Rara Ireng. Diceritakan Dewi Sembrada memiliki rupa yang jelita dengan mata yang indah, pembawaan tenang, rambut yang sebagian tersanggul dan sebagian terurai. Ia memiliki suami Arjuna.

5. Dewi Trijata

Dewi Trijata merupakan orang yang dipercayai oleh Rahwana untuk menjaga Shinta yang ia culik dari Rama. Tetapi Dewi Trijata selalu berbohong kepada Rahwana bahwa Shinta masih membutuhkan waktu untuk menikah dengan Rahwana. Hal ini dapat memperlama waktu agar Rama dapat menyelamatkan Shinta. Sewaktu Rahwana mengetahui ia ditipu. Rahwana mengutuk Trijata agar kelak menikahi manusia setengah kera. Pada akhirnya Trijata menikahi Hanoman dan saling mencintai. (Kaelola, 2010)

2.1.4. Rupa Wayang

Menurut Toto Haryadi dan Khamadi (2014) pada seluruh tubuh wayang terdapat seni rupa dan perlambangan. Rupa wayang terus berkembang dimulai dari Kerajaan Kediri hingga Kerajaan Mataram (Toto Haryadi, 2014, pp. 58-59).

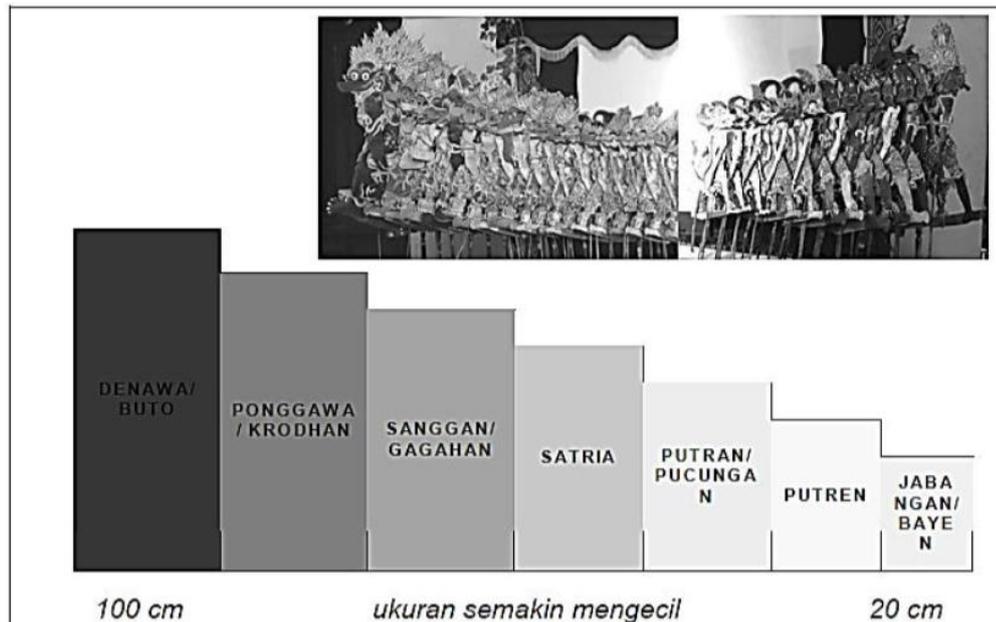
Berikut merupakan tabel yang akan menjelaskan perkembangan rupa wayang :

Tabel 2. 1. Perkembangan Rupa Wayang

Periode	Penjelasan	Rupa
Pra Majapahit (±400 – 903M)	Cerita digambarkan pada daun lontar. Lembaran wayang lontar diikat pada bagian tengah sehingga terlihat seperti kipas.	

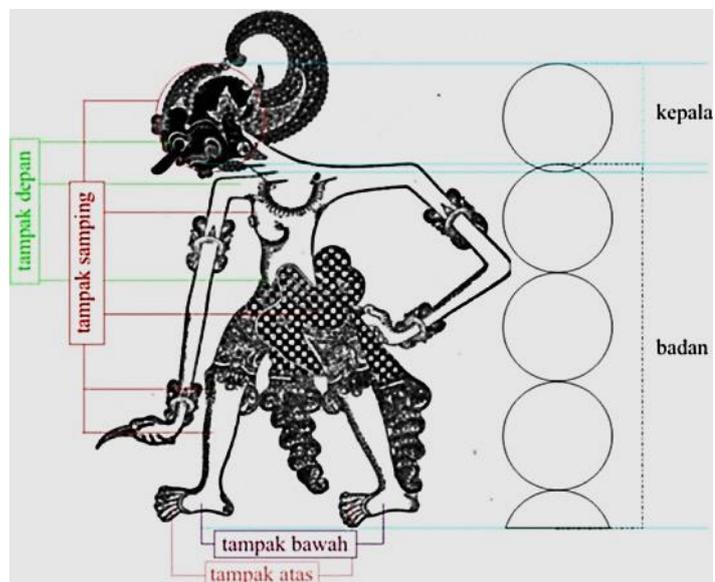
<p>Kerajaan Kediri – Kerajaan Majapahit (±903M - 1478M)</p>	<p>Wayang kulit Purwa mulai bermunculan. Bentuk anatomi wayang mengadopsi bentuk relief pada candi-candi. Tangan menyatu dengan tubuh wayang sehingga tangan tidak dapat digerakan.</p>	
<p>Kerajaan Demak – Mataram – Belanda (±1478 – 1945M)</p>	<p>Wayang telah banyak mengalami perkembangan. Rupa wayang menyimpang anatomi atau stilasi. Bagian tangan wayang dapat digerakan.</p>	
<p>Pasca Kemerdekaan (1945 – sekarang)</p>	<p>Bentuk wayang tidak mengalami perubahan karena bentuk wayang telah mengalami puncak kesempurnaan.</p>	

Sedangkan untuk ukuran tubuh wayang terdiri dari *denawa* hingga *bayen*. Denawa atau buto berarti raksasa sehingga memiliki ukuran tubuh paling besar. Lalu *bayen* atau *jabangan* yang merupakan karakter anak-anak sehingga memiliki tubuh paling kecil. Kemudian wayang *putren* atau putri merupakan karakter wanita dalam pewayangan sehingga memiliki tubuh terkecil kedua (Toto Haryadi, 2014, p. 59).



Gambar 2. 2. Perbandingan Ukuran Tubuh Wayang
(Haryadi, 2014)

2.1.5. Anatomi Wayang



Gambar 2. 3. Proporsi Tubuh Wayang
(Haryadi, 2014)

Menurut Haryadi (2014) proporsi tubuh wayang berupa empat lebih sepertiga ukuran kepala wayang itu sendiri. Proporsi ini berupa tubuh dengan dua ukuran

kepala dan kaki dengan satu sepertiga ukuran kepala. Hal ini dapat memperlihatkan anatomi proporsi tubuh wayang yang menyimpang. Selain itu hal-hal menyimpang lainnya pada tubuh wayang berupa; sudut pandang penggambaran. Seperti wajah, dada, pinggul, lutut, betis wayang digambarkan tampak samping. Lalu bola mata, pundak, perut digambarkan tampak depan. Sedangkan telapak kaki digambarkan tampak bawah. Tetapi kuku-kuku dan jari-jari kaki digambarkan dari tampak atas (Toto Haryadi, 2014).

2.1.5.1. Anatomi Wayang Wanita



Gambar 2. 4. Arti Anatomi Wayang Putren
(Haryadi, 2014)

Menurut Haryadi (2014) wayang *putren* atau putri diatas merupakan contoh anatomi pada tubuh wayang Dewi Shinta. Pemaparan diatas dapat menjelaskan kehidupan Dewi Shinta yang setia, sabar, tenang, hati-hati

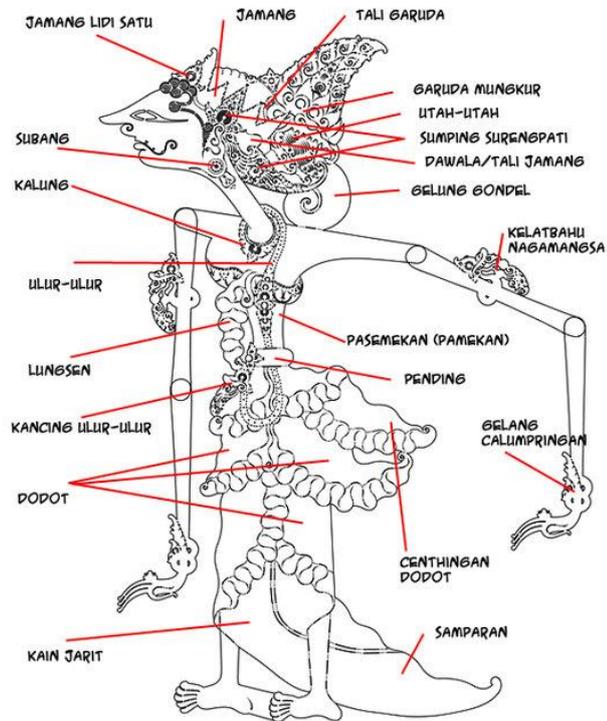
dan sederhana. Berikut tabel yang menjelaskan arti anatomi pada tubuh wayang putren :

Tabel 2.1.5.1. Arti Anatomi Wayang *Putren* (Dewi Shinta)

Rupa	Penjelasan
Ukuran Tubuh	Kecil.
Rambut	Panjang, hitam dan terurai. Memberi kesan alami dan natural, menyimbolkan pernah mengalami kesulitan dan pernah bertapa.
Wajah	Cantik dan bersih. Menghadap ke bawah bersifat pasif, sabar dan pendiam. Berwarna kuning keemasan, sehingga menggambarkan kesan mulia dan tanggung jawab.
Mata	<i>Liyepan</i> atau sipit, menggambarkan ketenangan.
Hidung	Mancung dan kecil ke bawah.
Mulut	Mingkem. Menyimbolkan kekaleman dan pendiam.
Busana	Menggunakan jarik panjang. Sederhana tanpa perhiasan atau atribut lainnya sehingga menandakan telah meninggalkan kemewahan duniawi.
Gestur tangan	<i>Anjujur</i> menandakan kebebasan dan santai.
Rentang kaki	Rentangan diantara kaki kecil, sehingga karakter wayang Dewi Shinta berhati-hati dengan berjalan pelan dan halus.

Itulah hal-hal yang dapat disampaikan dari rupa wayang kulit Dewi Shinta di atas (Toto Haryadi, 2014).

2.1.6. Ragam Hias Wayang Wanita



Gambar 2. 5. Ragam Hias Wayang *Putren*

(Haryadi, 2014)

Masih menurut Haryadi dan Khamadi (2014) rupa desain pada wayang wanita sebagai berikut :



Gambar 2. 6. Mata *Gabahan*

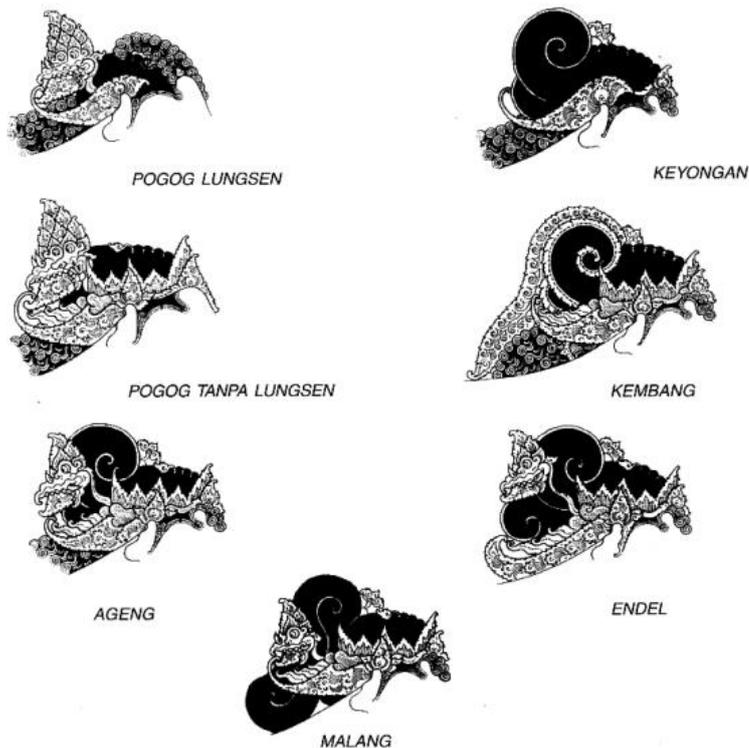
(Haryadi, 2014)

1. *Gabahan* : Ragam hias mata yang berbentuk seperti gabah. Menandakan tingkah laku halus namun tajam dan pandai berperang. Terdapat pada tokoh-tokoh bertubuh kecil dan langsing.



Gambar 2. 7. Hidung *Wali Miring*
(Haryadi, 2014)

2. *Wali Miring* : Bentuk hidung mancung, lancip dan kecil.



Gambar 2. 8. *Gelung Putren*
(Haryadi, 2014)

3. *Gelung Ukel Keyongan* : Terdapat *gelung ukel keyongan* polos da nada juga *gelung ukel keyongan* dengan hiasan garuda.

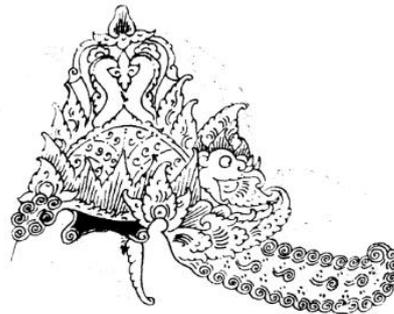
4. *Gelung Kembang* : Terdapat hiasan bunga pada *gelung* ini.



4. Garuda mungkur.

Gambar 2. 9. *Garuda Mungkur*
(Haryadi, 2014)

5. *Gelung Endel* : Terdapat hiasan *garuda mungkur*.
6. *Gelung Malang* : Berbentuk melintang pada *gelung*.
7. *Gelung Ageng* : Berbentuk sama dengan *gelung ukel* tetapi terdapat hiasan *garuda mungkur* berukuran besar.



3. Gl. Putri makuta.

Gambar 2. 10. *Gelung Putri Makuta*
(Haryadi, 2014)

8. *Gelung Putri Makuta* : Berbentuk seperti mahkota ratu atau putri.



Gambar 2. 11. *Subang*
(Haryadi, 2014)

9. *Subang* : Hiasan telinga pada wayang *putren*.



1. Kelat-bau.

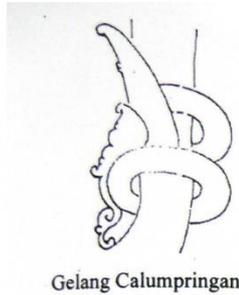
Gambar 2. 12. *Kelat-bau*
(Haryadi, 2014)

10. *Kelat-bau* : Hiasan pada lengan-lengan tokoh peawayangan wanita.



Gambar 2. 13. *Gelang Kana*
(Haryadi, 2014)

11. *Gelang Kana* : Berbentuk sederhana, banyak dipakai oleh tokoh-tokoh kesatria dan putri.



Gambar 2. 14. Gelang *Calumpringan*
(Haryadi, 2014)

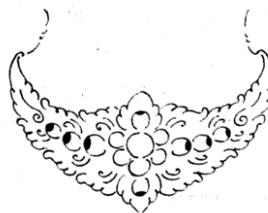
12. *Gelang Calumpringan* : Banyak digunakan oleh tokoh-tokoh wayang wanita seperti tokoh Banowati.



6. Sumping waderan.

Gambar 2. 15. *Waderan*
(Haryadi, 2014)

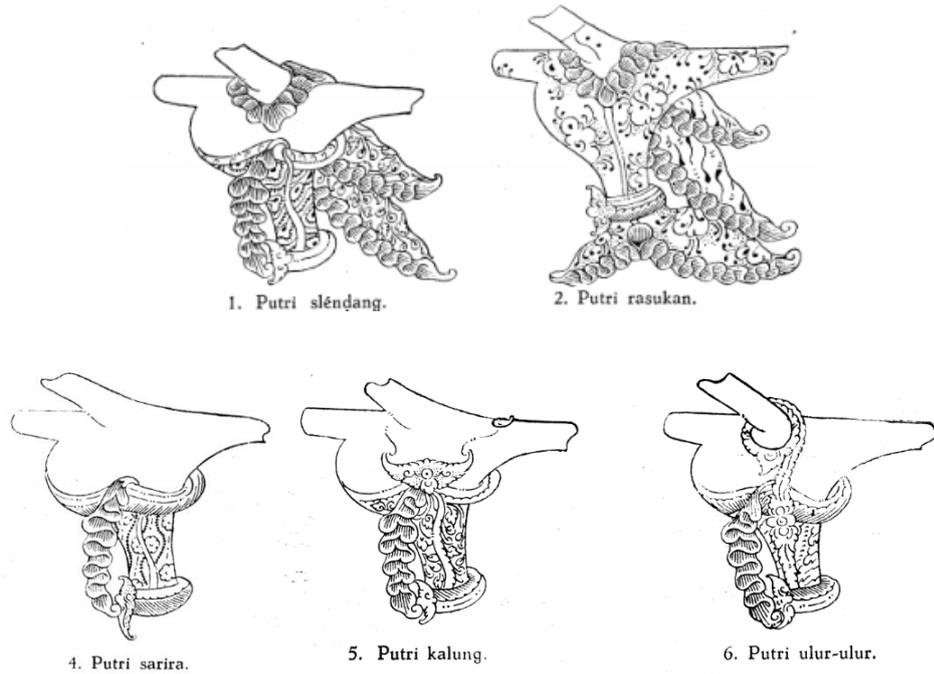
13. *Waderan* : adalah jenis sumping yang biasanya digunakan oleh Banowati dan Dewi Dropadi.



Gambar 2. 16. Kalung *Putren*
(Haryadi, 2014)

14. Kalung *Putren* : Hiasan leher yang digunakan oleh tokoh-tokoh wayang *putren*.

GAMBAR XXI. SLÉNDANG, SARIRA, ULUR-ULUR TUWIN KALUNG.



Gambar 2. 17. Busana Wayang *Putren*

(Haryadi, 2014)

15. *Sléndang, Rasukan, Sarira, Kalung dan Ulur-ulur* : Busana atas yang biasa dipakai oleh tokoh wayang *putren*.



1. Sléndang putri.

Gambar 2. 18. Seléndang Bawah

(Haryadi, 2014)

16. *Sléndang Putri* : Seléndang yang dipakai tokoh-tokoh wayang *putren*.



3. Dodot putren.

Gambar 2.1.6. Kain Dodot
(Haryadi, 2014)

17. Kain Dodot : Berupa kain bawahan pada busana wayang *putren*.

2.1.7. Fungsi Wayang

Sumarsih (dalam Subagya, 2013) berpendapat bahwa kisah dan tokoh pewayangan hanya berfungsi sebagai simbol perilaku dan tabiat manusia dalam kehidupan, bukan sebaliknya. Hal ini dikarenakan tidak hanya tokoh protagonis saja yang dikisahkan dalam pewayangan tetapi terdapat tokoh-tokoh jahat yang hendaknya tidak diteladani atau hanya menjadi pelajaran saja (hlm. 266).

Selain itu, dalam satu kotak wayang terdapat lebih dari 200 wayang.

Dalam satu tokoh wayang tidak mengandung satu watak manusia saja, tetapi juga dapat menampilkan beberapa watak manusia (Subagya, 2013).

2.2. Elemen Desain

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) berpendapat bahwa di dalam desain terdapat elemen-elemen yang beragam. Desain tidak dapat tercipta tanpa adanya elemen desain. Hal ini disebabkan karena elemen desain merupakan kesatuan

pada desain. Elemen-elemen desain membentuk desain, karena elemen desain merupakan bagian dari desain itu sendiri (Pentak & Lauer, 2016).

2.2.1. Garis

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) berpendapat bila kita mengenal dua dimensi dan tiga dimensi, bagaimana dengan satu dimensi? Dalam satu dimensi tersebut maka kita dapat mengisinya dengan garis. Secara simpel garis merupakan ujung dari suatu bidang. Tetapi secara keseluruhan garis dalam kesenian adalah jejak goresan dari pembuat suatu karya atau desain. Garis tidak selalu berupa goresan panjang, tetapi garis juga dapat dipersepsikan dengan adanya sela dan variasi elemen. Kumpulan elemen garis yang membentuk visual dalam sebuah karya disebut sketsa, dalam sketsa terdapat dua macam garis, yakni:

1. Kontur

Garis kontur meruakan tebal tipis garis-garis yang dibuat dengan teknik sehingga memperlihatkan kita tekstur dan kontur yang subjek miliki.

2. Gestur

Garis gestur tidak mementingkan bentuk dan detail dari subjek. Tetapi, lebih mengutamakan kebebasan dan momen gerakan dalam proses penciptaannya. Biasanya garis ini dibuat secara cepat dan spontan.

3. Garis Psikis dan Garis Tersirat

Seperti namanya garis ini merupakan garis yang tidak nyata. Garis ini sering digunakan dalam film (Pentak & Lauer, 2016).

2.2.1.1. Arah Garis

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) berpendapat bahwa garis juga memiliki arah, seperti garis horizontal, garis vertikal dan garis diagonal. Garis horizontal memberikan kesan yang kalem dan tenang. Sedangkan garis vertikal memberikan kesan yang lebih aktif dibandingkan dengan garis horizontal. Kemudian, garis diagonal memberikan kesan gerakan dan lebih aktif dari garis vertikal (Pentak & Lauer, 2016).

2.2.2. Bidang

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) berpendapat bahwa bidang adalah area yang dapat dipersepsikan sebagai bentuk seperti bentuk geometris maupun bentuk organis. Bidang dapat dipisahkan antara figure dan latar belakang dengan dibatasi oleh garis, warna atau elemen desain lainnya.

1. Bidang Berlebihan

Bidang berlebihan merupakan bidang yang dibuat secara cacat tetapi tetap mengikuti bentuk natural yang telah ada. Seperti bidang-bidang yang terdapat pada ilustrasi karikatur. Bidang tetap dapat diklasifikasikan dan dikenali oleh manusia.

2. Bidang Abstrak

Bidang abstrak sudah tidak menganut paham bentuk natural. Bentuk natural telah diubah menjadi bentuk-bentuk yang luar biasa atau diluar ekspektasi.

3. Bidang Non-objek

Bidang ini dibentuk atau diciptakan oleh desainer atau seniman tanpa referensi subjek. Bidang-bidang ini dapat berupa pola, bentuk-bentuk tanpa cerita atau bahkan objek yang tidak dapat diidentifikasi.

4. Bidang Positif-negatif

Bidang ini biasanya mempunyai kontras tertentu, sehingga dapat memperlihatkan kedalaman . dalam kata lain dapat dibedakan antara figur, latar belakang kedua dan latar belakang sesungguhnya. Bidang dapat berwarna maupun hitam-putih (Pentak & Lauer, 2016).

2.2.3. Corak

Pada awalnya, pembuatan corak atau motif bermula dari keinginan untuk mengisi kekosongan elemen visual dengan pengulangan corak dan bentuk. Menurut ahli psikolog tentang *horror vacui* (kepercayaan manusia pada bagian ruang tak bercorak akan ditempati oleh roh jahat) merupakan dorongan dasar psikologis manusia untuk mengisi elemen yang kosong dengan corak atau hias-hiasan lainnya (Pentak & Lauer, 2016).

2.2.4. Tekstur

Sedangkan tekstur merupakan dasar media bahan suatu elemen desain yang dapat memberikan ciri khas. Sehingga bagi yang melihat dapat mengidentifikasi dan merasakan bahan apa yang terlukiskan dalam desain (Pentak & Lauer, 2016).

2.2.5. Warna

Warna merupakan pantulan cahaya yang sebagian diserap dan sebagiannya lagi dipantulkan oleh benda, dan dapat dideteksi oleh mata manusia. Warna juga dapat

mengubah cara berpikir, aksi yang menimbulkan reaksi audiens. Menurut R.M. Evans (dalam Agoston, 2013) warna memiliki banyak arti. Dibedakan melalui bidang fisika, kimia dan psikologi. Selain itu arti warna dapat rumit tetapi sederhana atau sederhana tetapi rumit. Hal ini disebabkan karena warna dapat menyampaikan informasi, pesan, kesan yang tak terbatas dan berbeda pada setiap individu. Tiap individu merasakan hal ini karena pengaruh budaya dan keturunan (Agoston, 2013).

2.2.5.1. Teori Warna

Menurut Sarwo Nugroho teori warna dapat dibedakan menjadi 4 dasar bagian, yaitu :

1. Color Vocab

Terdiri dari hue color, saturation color dan value color. Hue color merupakan warna-warna yang vivid dan warna-warna yang umum. Saturation color merupakan tingkat kecerahan pada warna. Semakin rendah saturation, maka warna akan semakin kusam atau berwarna kelabu. Sedangkan value color merupakan kebalikan dari saturation, yaitu semakin rendah value color maka warna akan semakin gelap bahkan hitam.

2. Color Wheel

Sir Isaac Newton yang mengembangkan roda warna atau *color wheel* ini. Di dalam color wheel terdapat warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer merupakan warna dasar yang tidak dapat diciptakan dari warna-warna lainnya. Warna primer terdiri dari

warna merah, biru dan kuning. Jika ketiga warna ini dicampur maka warna yang akan dihasilkan akan menjadi warna hitam. Sedangkan warna sekunder merupakan campuran 2 warna primer dan menghasilkan warna ungu, jingga dan hijau. Warna tersier merupakan gabungan 2 warna sekunder dan dapat menghasilkan warna yang lebih banyak lagi. Roda warna ini terus dikembangkan oleh para ahli karena roda warna membantu dalam mencocokkan warna. Tujuannya agar warna yang akan dipakai sesuai dan seimbang satu dengan lainnya.

3. *Color Harmony*

Harmoni warna adalah warna-warna yang berdampingan satu dengan lainnya secara serasi atau seimbang. Untuk mencapai harmoni warna maka dibutuhkan roda warna. Warna-warna yang seimbang dapat dibedakan melalui kontras, komplementer dan lain-lain.

4. *Color Aspect*

Aspek dari sebuah warna memiliki artian sebagai kombinasi-kombinasi warna yang dapat memancarkan kesan emosi atau mood yang ingin disampaikan dalam suatu karya seni.

a. Panas

Contoh dari warna panas yaitu warna merah dengan saturation yang tinggi. Dalam dunia biologi warna merah dapat menstimulasi aliran darah pada manusia. Warna yang

terkesan ganas ini sering digunakan pada simbol lalu lintas karena menarik perhatian.

b. Dingin

Berbeda dengan warna panas, warna dingin ini merupakan kebalikan dari warna panas. Warna biru dengan saturation tinggi dapat melemahkan metabolisme dan bersifat menenangkan.

c. Hangat

Warna hangat berada diantara warna panas dan dingin tetapi pengaruh panas lebih besar. Contoh-contoh warna hangat yaitu kombinasi dari warna merah ke warna kuning. Merah-kejinggan, jingga-kekuningan, dan sebagainya. Warna hangat ini dapat memberikan kesan spontanitas dan sambutan.

d. Sejuk

Warna yang dipengaruhi oleh warna dingin ini biasanya sering kita jumpai pada alam. Warna sejuk merupakan warna campuran biru dan kuning. Sehingga menghasilkan warna biru-kehijauan, biru dan hijau. Menimbulkan efek menyegarkan dan kenyamanan.

e. Gelap

Sudah pasti pada warna gelap terdapat warna hitam. Warna gelap biasanya menimbulkan kesan dramatis, elegan dan

misterius. Pada ruangan warna gelap dapat memberikan efek kecil dan sempit.

f. Terang

Sedangkan pada warna terang warna putih banyak mengambil peran. Contoh-contoh warna terang yaitu warna-warna pastel. Warna terang juga menimbulkan efek likuiditas. Pada ruangan warna terang memberikan kesan luas dan merelaksasi. Biasanya warna-warna terang banyak dipakai untuk kamar-kamar hotel, agar kamar terasa nyaman (Nugroho, 2015).

2.3. Prinsip Desain

Menurut Stephen Pentak dan David A Lauer (2016) pengorganisasian visual dalam desain diatur oleh prinsip desain. Prinsip desain mengatur desain visual agar desain dapat berkomunikasi kepada semua orang yang melihat desain. Seperti menyampaikan pesan, informasi bahkan perasaan melalui warna, bidang, garis dan berbagai media lainnya (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.1. Unity

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) dalam bukunya *Design Basics*, aspek yang harus terpenuhi dalam *visual unity* yaitu tiap bagian harus terdapat elemen yang mendominasi. Tiap bagian memiliki arti tersendiri. Tetapi jika dalam desain tersebut hanya terdapat sekumpulan potongan tanpa adanya hubungan berarti nilai *unity* tidak tercapai. Maka dari itu, *unity* dapat tercapai dengan cara :

1. *Proximity*

Cara mudah dalam mencapai unity yaitu meletakkan elemen-elemen desain yang terpisah secara berdekatan dan berdampingan agar terlihat terkait.

2. *Repetition (Varied Repetition)*

Selain proximity cara mencapai unity yaitu pengulangan. Pengulangan dapat dilakukan untuk menghubungkan elemen satu dengan yang lainnya. Elemen-elemen yang diulang hampir dapat berupa apa saja. Seperti warna, garis, tekstur, arah maupun sudut.

3. *Continuation*

Continuation dapat dilakukan secara tersirat maupun disengaja. Continuation atau yang berarti berkelanjutan dapat memandu penglihatan dari satu elemen ke elemen desain selanjutnya. Sesuatu yang berkelanjutan misalnya garis, tepian, atau dapat berupa arah (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.2. Grid

Menurut Stephen Pentak dan David A Lauer (2016) Grid merupakan garis-garis horizontal dan vertikal yang bersatu menciptakan kesinambungan. Kesinambungan ini merupakan pondasi awal untuk desain. Pondasi ini seperti kerangka dalam desain. Desainer yang berhasil adalah desainer yang dapat memadu padankan grid agar desain tidak membosankan. Melainkan menghidupkan desain dengan cara yang mudah (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.3. Harmoni

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) berpendapat bahwa harmoni dibutuhkan dalam desain karena jika elemen-elemen desain tidak memiliki

harmoni, maka desain akan terlihat tidak *unity*. Tidak terjadi kecocokan diantara elemen satu dengan elemen lainnya. Harmoni dapat ditunjukkan melalui persamaan warna, arah maupun bentuk (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.4. Varian *Unity*

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) menerangkan dengan adanya grid, komposisi visual dapat terorganisir dengan baik. Meskipun penggunaan grid untuk menyusun atau mengatur elemen desain sesuai keinginan desainer. Tetapi desainer ditantang untuk tidak membosankan dan tidak secara jelas memperlihatkan grid. Repetisi bentuk boleh digunakan tapi dengan perbedaan ukuran. Begitu pula dengan repetisi warna boleh terlihat, tetapi dengan menggunakan variasi-variasi. Variasi-variasi yang dapat digunakan dalam grid yaitu:

1. **Varian Repetisi**

Repetisi dapat dibuat dengan varian elemen yang berbeda dan memberikan kesan. Misalnya kesan bergerak dapat ditangkap dalam satu frame karena adanya pengulangan pada elemen desain tersebut.

2. ***Emphasis on Unity***

Emphasis on unity atau titik berat pada *unity* merupakan varian kombinasi antar elemen-elemen yang terlihat sama pada ruang lingkup sama, tetapi hal tersebutlah yang menjadi perhatian dalam sebuah desain. Karena elemen yang terlihat sama tersebut sebenarnya berbeda.

3. ***Emphasis on Variety (Form, Size, Color, Gesture)***

Pada teori ini titik berat dan perhatian tertuju pada varian elemen desain. Dalam kata lain terdapat banyak varian elemen dalam satu karya atau desain. Tetapi, tetap terlihat persamaan dan ciri khas yang ingin disampaikan (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.5. Skala dan Proporsi

Menurut Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) antara skala dan proporsi terdapat kaitan yang erat. Skala dan proporsi memiliki keterkaitan dengan ukuran. Skala digunakan dalam pengukuran desain. Seperti skala kecil dalam pembangunan gedung. Ukurannya sesuai atau sebanding dengan ukuran asli sebuah gedung tersebut tetapi dibuat dengan ukuran kecil. Sedangkan Proporsi merupakan ukuran relatif atau standar berdasarkan referensi ukuran kebanyakan (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.5.1. Skala dalam Seni

1. Kontras

Dalam berkarya seniman atau desainer dapat menarik perhatian dengan memanfaatkan kontras skala. Seperti objek yang kecil dibuat dengan skala besar sehingga karya tersebut terlihat tidak biasa. Selain itu kontras skala juga dapat digunakan dengan cara memadukan objek besar dan objek kecil tetapi terlihat sama atau sebaliknya dalam hal ukuran.

2. Manipulasi

Seperti namanya skala manipulasi merupakan skala yang sengaja dimanipulasi agar objek atau elemen desain terlihat

mendominasi. Hal ini disebut hierarki. Hierarki dipakai untuk menitikberatkan objek utama yang terpenting dalam suatu desain (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.6. Keseimbangan

Menurut Stephen Pentak dan David A Lauer (2016) keseimbangan diterangkan mulai dari kehidupan sehari-hari. Seperti bayi yang belajar berdiri dengan menyeimbangkan badannya. Hingga dewasa manusia terus menggunakan keseimbangan. Sehingga dalam diri manusia terdapat kenyamanan dalam keseimbangan. Oleh karena itu keseimbangan tetap digunakan dalam prinsip desain. Prinsip keseimbangan dapat dibagi menjadi dua jenis,, yaitu:

1. Horizontal

Keseimbangan horizontal merupakan keseimbangan di mana titik berat visual sebanding antara bagian kiri dan kanan.

2. Vertikal

Keseimbangan dasar lainnya yaitu keseimbangan vertikal. Dalam hal ini keseimbangan sama berat pada bagian atas dan bawah desain (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.6.1. Keseimbangan Simetri

Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan yang paling mendasar dan sederhana dalam desain. Hal ini dikarenakan keseimbangan simetri memperlihatkan bagian kiri dan kanan karya terlihat sama persis seperti terdapat cermin vertikal ditengahnya. Cermin vertikal dalam karya desain

sebagai sumbu atau poros vertikal. Nama lain dari keseimbangan ini adalah simetri bilateral (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.6.2. Keseimbangan Asimetri

Perbedaan diantara keseimbangan simetri dan asimetri terletak pada objek atau elemen desain yang tidak sama. Dalam keseimbangan asimetri meskipun objek yang diseimbangkan tidak sama tetapi sederajat atau setara.

1. Keseimbangan Nilai dan Warna

Merupakan keseimbangan yang tercipta melalui warna maupun nilai atau konten yang terkandung di dalam kedua objek yang diseimbangkan. Seperti warna hitam dengan ukuran kecil seimbang dengan warna abu-abu dalam ukuran besar.

2. Keseimbangan Tekstur dan Corak

Pada keseimbangan ini objek yang diseimbangkan memiliki tingkat kerumitan tertentu pada tekstur dan corak. Misalnya pada suatu objek besar tetapi memiliki tingkat kerumitan rendah, akan seimbang dengan objek kecil yang memiliki tingkat kerumitan tinggi.

3. Keseimbangan Posisi

Keseimbangan posisi dapat tercapai meskipun ukuran antar kedua elemen desain berbeda. Meskipun pada mulanya komposisi terlihat tidak seimbang, tetapi sebenarnya terdapat komposisi yang hebat. Seperti elemen utama dalam desain berada di bagian kiri atas, akan seimbang bila latar belakang pada kanan bawah berwarna kontras.

4. Keseimbangan Arah Pandang

Keseimbangan terakhir yang memiliki komposisi tersirat yaitu keseimbangan arah pandang. Biasanya keseimbangan ini banyak dipakai dalam komposisi pengambilan gambar film. Seperti karakter utama yang terlihat kecil dan ditatap oleh orang banyak. Meskipun karakter utama memiliki berat visual ringan, tetapi komposisi akan tetap seimbang. Hal ini disebabkan arah pandang orang banyak yang tertuju pada karakter utama (Pentak & Lauer, 2016).

2.3.7. Ritme

Stephen Pentak dan David A. Lauer (2016) ritme memiliki dasar dari repetisi. Tetapi dalam ritme lebih mengutamakan kejelasan repetisi yang dimodifikasi secara berangkai. Sehingga semakin lama desain elemen berubah bentuk ke bentuk lainnya (Pentak & Lauer, 2016).

2.4. Tipografi

Menurut Stephen Pentak dan David A Lauer (2016) tipografi yang baik merupakan huruf-huruf yang kontras dengan *background* desain. Sehingga tipografi mudah dibaca. Selain itu tipografi tidak hanya dapat digunakan sebagai pelengkap desain, tetapi dapat menjadi desain utama itu sendiri. Dengan menambahkan kreatifitas dan memadu padankan dengan elemen dan prinsip desain lainnya (Pentak & Lauer, 2016).

2.4.1. Garis Maya Tipografi

Menurut Rob Carter (2015) terdapat garis-garis maya dalam tipografi yaitu :

1. *Capline*

Merupakan garis imajiner yang berada di atas huruf kapital dan di atas huruf kecil dengan ascenders.

2. *Meanline*

Garis maya yang membentuk tinggi dari badan huruf kecil.

3. *X-height*

Merupakan tinggi keseluruhan di antara baseline dan meanline.

4. *Baseline*

Garis imajiner dimana huruf-huruf berdiri.

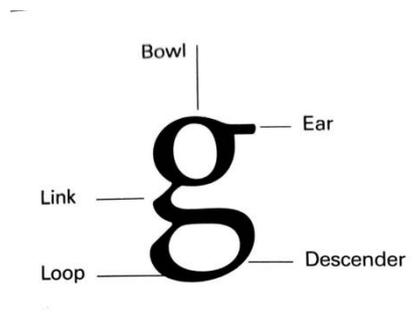
5. *Beard line*

Garis maya yang melintang di bawah huruf kecil dengan descenders (hal. 32).

2.4.2. Anatomi Tipografi

Masih menurut Rob Carter (2015) anatomi tipografi ada lah sebagai berikut :

1. Pada huruf “g”



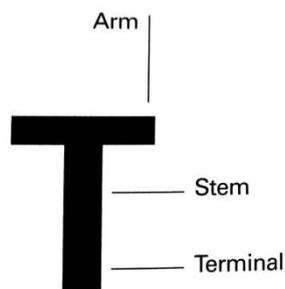
Gambar 2. 19. Anatomi Huruf “g”

(Rob Carter, 2015)

- a. *Bowl* : Struk melengkung yang menutup sebuah huruf.
- b. *Ear* : Struk kecil yang terdapat pada *bowl*.

- c. *Link* : Struk penghubung antara struk *bowl* dan *loop*.
- d. *Descender* : Struk kaki bawah yang terdapat pada huruf kecil.
- e. *Loop* : Struk *bowl* yang terdapat dibawah huruf.

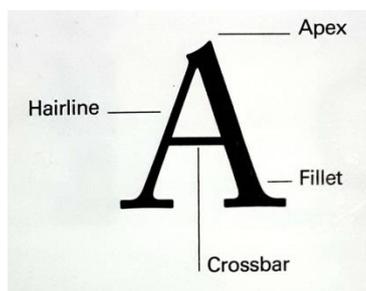
2. Pada huruf “T”



Gambar 2. 20. Anatomi Huruf “T”
(Rob Carter, 2015)

- a. *Arm* : Struk melintang pada bagian atas huruf “T”.
- b. *Stem* : Struk besar atau tebal yang melintang secara vertikal atau horizontal.
- c. *Terminal* : Ujung huruf yang tidak memiliki serif.

3. Pada huruf “A”

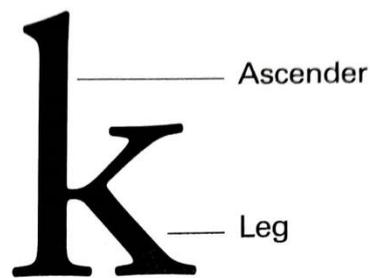


Gambar 2. 21. Anatomi Huruf “A”
(Rob Carter, 2015)

- a. *Apex* : Sudut atas pada segitiga pada huruf "A".
- b. *Hairline* : Struk tertipis dalam huruf.

- c. *Fillet* : Struk yang menciptakan lengkungan pada suatu huruf.
- d. *Crossbar* : Struk yang menghubungkan antar struk satu dengan struk lainnya.

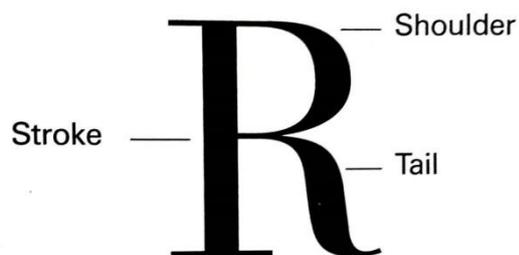
4. Pada huruf “k”



Gambar 2. 22. Anatomi Huruf “k”
(Rob Carter, 2015)

- a. Ascender : Struk tinggi pada bagian atas huruf kecil.
- b. Leg : Struk diagonal pada bagian bawah huruf “k”.

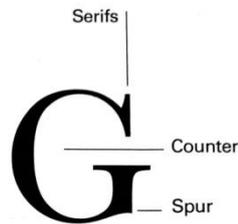
5. Pada huruf “R”



Gambar 2. 23. Anatomi Hurif “R”
(Rob Carter, 2015)

- a. Shoulder : Struk melengkung yang terhubung dengan struk tebal pada huruf.
- b. Stroke : Semua garis yang terdapat pada huruf.
- c. Tail : Struk yang berbentuk seperti ubntut pada huruf “R” atau “j”.

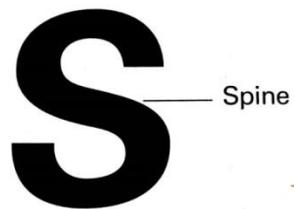
6. Pada huruf “G”



Gambar 2. 24. Anatomi Huruf “G”
(Rob Carter, 2015)

- a. Serifs : Struk pada bagian-bagian ujung huruf.
- b. Counter : Bagian kosong ditengah huruf “G”.
- c. Spur : Struk tajam yang lebih kecil daripada serif.

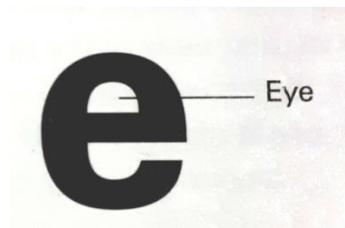
7. Pada huruf “S”



Gambar 2. 25. Anatomi Huruf “S”
(Rob Carter, 2015)

- a. Spine : Struk melengkung pada bagian tengah huruf “S”.

8. Pada huruf “e”



Gambar 2. 26. Anatomi Huruf “e”
(Rob Carter, 2015)

- a. Eye : Bagian tertutup dalam suatu huruf (hal. 33).

2.5. Ilustrasi

Menurut Darrel Rees (2014) ilustrasi diumpamakan sebagai pertandingan yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Karena dalam dunia ilustrasi harus disertai insting atlet. Mengetahui segala seluk beluk tentang buku, penerbit dan lain sebagainya. Ilustartor juga ditantang untuk memiliki keunikan tersendiri dalam berkarya. Tiap individu ilustartor memiliki cirri khas masing-masing. Bahkan dalam penentuan ide, konsep, komisi, opini dan keterampilan yang berbeda-beda pula (Rees, 2014).

Sedangkan menurut Fleishmen dalam buku *Exploring Illustration*, ilustrasi merupakan gambar, foto maupun diagram yang dapat membawa arti atau cerita sesuai naskah. Apapun bentuk yang dipakai pada ilustrasi yang terpenting memiliki visual yang dapat dilihat oleh mata manusia. Masih menurut Fleishmen ilustrasi yang menarik adalah ilustrasi yang dapat mempengaruhi dan memprovokasi (Maharsi, 2016).

Berbeda lagi dengan ilustrator muda Indonesia, Evelline Andrya. Beliau beranggapan bahwa ilustrasi merupakan imajinasi kreatif dari pikiran anak-anak. Ilustrasi menurut ilustrator anak ini merupakan media yang memiliki visual karakter unik bernarasi (hlm. 10).

Pandangan tentang ilustrasi dapat memiliki arti lebih luas dalam kacamata ilustrator profesional sejak tahun 70-an, Wedha. Menurut Wedha ilustrasi dapat berbentuk representasi dalam bentuk lain. Representasi ini tergantung pada bentuk dan medianya. Misalnya bentuk ilustrasi paling umum yang terdapat pada media

cetak. Ilustrasi pada media cetak berupa visual yang dapat dinikmati bentuk visualnya. Sedangkan ilustrasi pada media musik berbentuk audio, yang dapat dinikmati suaranya, dan lain sebagainya.

Secara garis besar ilustrasi menurut para ahli dapat diartikan sebagai penarik minat atau perhatian audiens melalui seni yang dapat menyampaikan cerita yang telah ada (Indiria Maharsi, 2016).

Jenis-jenis gaya ilustrasi menurut Indiria Maharsi dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

1. Ilustrasi Karikatur

Maharsi (2016) Ilustrasi karikatur biasanya menggambarkan ilustrasi seorang manusia. Baik itu merupakan tokoh penting atau orang biasa. Tokoh-tokoh yang dapat diangkat dapat seorang politikus, presiden, artis luar dan dalam negeri. Gambar dibuat secara realistis tetapi terdapat keunikan tersendiri. Ilustrasi ini menggambarkan manusia dengan bagian tubuh yang dlebih-lebihkan. Dalam artian dibuat sengaja seperti itu untuk memperlihatkan sisi humor sang ilustrator. Hingga sekarang ilustrasi karikatur tetap digemari oleh masyarakat luas.

2. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi yang menceritakan adegan demi adegan pada suatu buku anak. Karakter dibuat unik dan menarik hati sesuai dengan target, yakni anak-anak. Biasanya ilustrasi buku anak berwarna cerah dengan bentuk-bentuk

yang sederhana. Tidak jarang ilustrasi buku anak dianggap unik karena daya imajinasi anak yang sangat luas. Ilustrasi pada buku anak dianggap sangat penting karena anak-anak pada usia tertentu mudah bosan. Ilustrasi dapat menarik minat anak untuk membaca buku.

3. Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan merupakan ilustrasi yang memiliki cerita dengan tujuan utama mempromosikan suatu produk tertentu. Iklan dapat bersifat tersirat maupun tersurat. Di Indonesia mulai banyak berkembang iklan tersirat. Biasanya ilustrasi yang digunakan memiliki arti atau cerita yang memiliki arti yang dalam. Ilustrasi ini dibuat untuk menggugah audiens dan meningkatkan keinginan para konsumen.

4. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial meskipun terdengar asing tetapi sebenarnya banyak kita jumpai dalam media-media cetak. Ilustrasi ini biasanya berupa komik yang mengangkat isu-isu sosial yang menggelitik para pembaca. Isu-isu sosial yang biasa diangkat dapat berupa isu politik, menyindir tokoh penting, dan lain sebagainya. Ilustrasi editorial dapat ditemukan pada surat kabar, majalah, bahkan media digital.

5. Ilustrasi Surat Kabar

Surat kabar yang kita kenal merupakan media informasi cetak berisi berita. Berita-berita itu dibuat sesuai fakta yang telah terjadi. Para pembaca surat

kabar membaca untuk mengetahui situasi dan kondisi dalam berita. Biasanya ilustrasi yang terdapat pada surat kabar berupa hasil fotografi wartawan yang meliput suatu kejadian. Ilustrasi Surat Kabar memanfaatkan foto tanpa seting. Meskipun tanpa seting foto tersebut mampu menyampaikan informasi dan cerita kepada audiens.

6. Ilustrasi Majalah

Ilustrasi dalam majalah biasanya berupa foto. Dalam hal ini teknik fotografi harus dapat menangkap cerita sesuai naskah. Dengan adanya ilustrasi foto dalam majalah para pembaca akan lebih mudah memahami dan tertarik untuk membaca.

2.6. Buku sebagai Media Informasi

Menurut Kathy G. Short, Carl M. Tomlinson, Carol M. Lynch-Brown, dan Holly Johnson (2015) buku merupakan sarana media informasi. Informasi yang terdapat dalam buku bermacam-macam sesuai dengan jenis buku itu sendiri.

2.6.1. Anatomi Buku

Anatomi buku terbagi menjadi lima bagian utama, yaitu :

1. Sampul Depan

Sampul depan dapat disimpulkan sebagai identitas dari suatu buku. Bagian ini dapat juga disebut sebagai muka buku. Pemilihan desain atau ilustrasi untuk sampul depan merupakan hal yang paling pertama kali dilihat dan paling mudah dihafal.

2. Sampul Belakang

Pada bagian ini penulis dapat menuliskan sedikit cerita dalam buku, atau tentang penulis. Tergantung kepada keinginan penulis buku tersebut.

3. Punggung Buku

Pada punggung buku yang tebal biasanya terdapat judul dan nama pengarang.

4. Bagian Pendahuluan

Pada bagian buku ini merupakan pembukaan pada suatu buku. Biasanya berisi prakata, kata pengantar dan lain sebagainya.

5. Bagian Isi

Merupakan bagian yang paling penting dalam suatu buku. Hal ini disebabkan karena isi buku merupakan alasan pembaca membaca buku tersebut.

6. Bagian Penutup

Pada bagian ini merupakan akhir atau kata penutupan dari sebuah buku (Short, Lynch-Brown, & Johnson, 2015).

2.6.2. Buku Ilustrasi

Rothlein (dalam Santoso) tentang buku ilustrasi anak merupakan buku berteks dan berilustrasi. Ilustrasi mampu mengembangkan pengetahuan dan proses belajar

anak. Masih menurut Rothlein, buku ilustrasi dapat menambah pelajaran berupa pengalaman dalam kehidupan sosial (Santoso, 2011).

Buku ilustrasi mulai berkembang pada abad ke-15. Saat itu teknik percetakan dengan papan kayu mulai populer. Sebelum mesin cetak populer buku dibuat secara manual untuk menyebar-luaskan ajaran-ajaran agama. Tetapi hanya kalangan atas saja yang dapat membaca. Oleh karena itu buku-buku tidak hanya berisikan teks tetapi juga dilengkapi oleh gambar-gambar. Seiring dengan perkembangan percetakan jumlah buku juga semakin meningkat. (Santoso, 2011)

Buku ilustrasi dewasa ini terus diminati penikmatnya. Jenisnya yang beragam menciptakan pilihan-pilihan pada pembelinya. Buku-buku *Best Sellers* sangat digandrungi oleh *millenials*. Dalam buku-buku best seller tersebut juga banyak terdapat buku ilustrasi. Buku ilustrasi diminati karena dengan adanya ilustrasi otak manusia lebih cepat menerima ilustrasi hingga 60.000 kali. Hal ini terbukti dari hasil penelitian *3M Corporation*. Bahwa bentuk visual yang dapat dilihat oleh mata memiliki kesan yang lebih kuat dibandingkan hanya dengan tulisan (Santoso, 2011).

2.6.2.1. Jenis Buku Ilustrasi

Kathy G. Short, Carl M. Tomlinson, Carol M. Lynch-Brown, dan Holly Johnson (2015) menerangkan buku ilustrasi memiliki jenis jenis yang beragam, yaitu:

1. Buku Bayi

Buku bayi sangat diperhatikan bahannya. Seperti dapat dicuci, tidak mudah rusak, ujung yang tidak runcing. Selain itu konten yang ditawarkan berupa dialog-dialog antara orangtua dan bayi. Biasanya ilustrasi menggunakan warna-warna yang mencolok karena mata bayi yang hanya baru sedikit mengenal warna.

2. Buku Interaktif

Buku ini biasanya diperuntukkan untuk anak-anak. Dalam buku interaktif ini anak diajak untuk berinteraksi langsung dengan buku. Seperti menirukan suara, bergerak maupun menyentuh permukaan buku.

3. *Wordless Book*

Buku ini sangat memiliki sedikit sekali, bahkan tidak terdapat kata-kata di dalamnya. Buku yang didominasi oleh ilustrasi ini biasanya untuk anak-anak batita. Anak diajak untuk menceritakan kembali dengan cara mereka sendiri. Biasanya buku ini untuk anak-anak yang belum dapat baca-tulis.

4. *Movable Book*

Tidak hanya anak-anak yang menyukai buku ini. Tetapi orang dewasa juga akan menyukainya. Hal ini disebabkan karena buku ini berupa *pop-up book*, yang dapat ditarik, dibentuk dan lain sebagainya.

5. Buku Konsep

Merupakan buku untuk edukasi anak dalam belajar membaca, berhitung, menulis dan mewarnai. Buku ini juga sangat populer karena dapat menarik minat anak untuk belajar. Terkadang buku juga disertai suara musik.

6. Buku Cerita

Ketika anak sudah dapat membaca, buku cerita dapat menjadi pilihan tepat. Buku cerita juga memberikan banyak kosa kata baru untuk anak. Sehingga daftar kosa kata yang dianggap sulit oleh anak menjadi suatu keuntungan dalam buku cerita.

7. Buku Komik

Komik sangat populer di Indonesia. Berbagai komik dari luar negeri pun sukses menarik minat pembaca. Komik memiliki ilustrasi setiap adegan dalam cerita yang diangkat. Ilustrasi komik dapat berwarna maupun tidak berwarna.

8. *Transitional Book*

Buku ini tepat untuk anak yang mulai lancar membaca. Ilustrasi yang ditampilkan sesekali muncul untuk menerangkan isi cerita (Short, Lynch-Brown, & Johnson, 2015).