

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain Grafis**

Landa (2014) dalam bukunya menyatakan bahwa desain merupakan sebuah penyampaian informasi atau pesan yang berbentuk visual. Bentuk visual tersebut berasal dari sebuah gagasan yang mengandalkan kreasi, organisasi elemen visual dan seleksi (hlm. 1).

##### **2.1.1. Elemen Desain**

Landa (2014) mengatakan dalam desain terdapat beberapa elemen penting yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur.

###### **2.1.1.1. Garis**

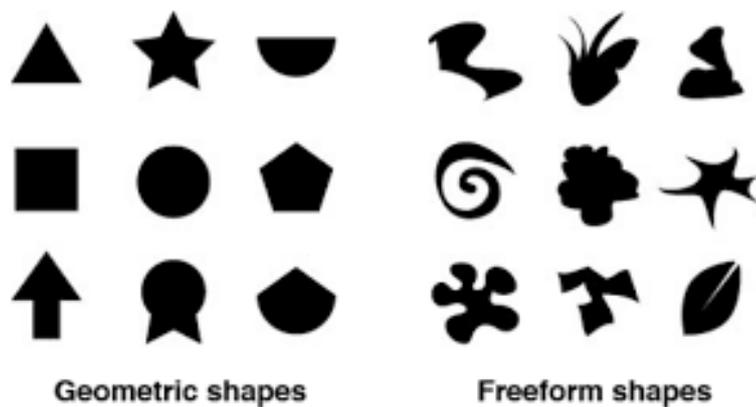
Garis adalah titik yang memanjang, serta titik adalah bagian kecil dari sebuah garis. Dalam sebuah komposisi dan komunikasi, garis memiliki peran yang sangat banyak, juga berfungsi untuk memandu arah pandang. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, dan bersudut (hlm. 19).



Gambar 2.1. Garis  
([https://img.freepik.com/free-vector/thin-brushes-pack\\_1095-180.jpg?size=338&ext=jpg](https://img.freepik.com/free-vector/thin-brushes-pack_1095-180.jpg?size=338&ext=jpg))

### 2.1.1.2. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah garis dari sesuatu atau didefinisikan juga sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup. Bentuk dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Turunan bentuk berupa persegi, lingkaran, dan segitiga, tetapi masing-masing juga memiliki bentuk volumetrik yaitu kubus, piramida, dan bola (hlm. 20).



Gambar 2.2. Bentuk dan Tipe-Tipe Bentuk  
(<https://i.pinimg.com/originals/6c/f4/b2/6cf4b21beadbe65f7d5c988cad2b451e.png>)

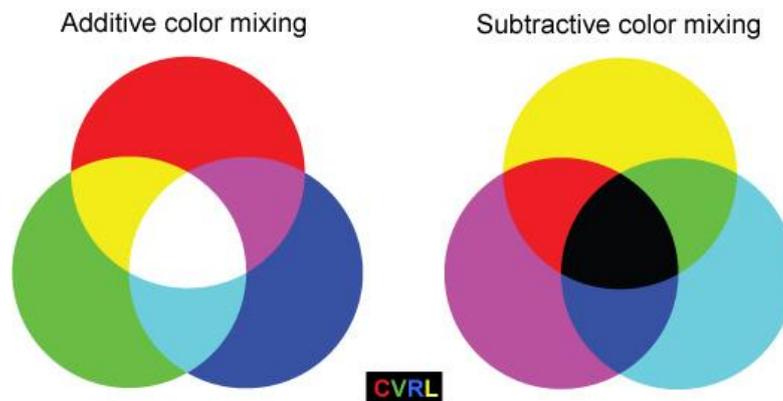
Terdapat beberapa tipe bentuk:

- a. Bentuk geometris, merupakan bentuk yang tercipta dari sudut lurus dan presisi.
- b. Bentuk lengkung/organik, merupakan bentuk yang tercipta dari garis lengkung yang memiliki atau memberikan kesan natural.
- c. Bentuk bujursangkar, merupakan bentuk yang terdiri dari garis dan sudut lurus.

- d. Bentuk tidak beraturan, merupakan bentuk gabungan dari garis melengkung dan lurus.
- e. Bentuk yang tidak disengaja, merupakan bentuk yang tercipta dari suatu kecelakaan atau proses yang tidak disengaja.
- f. Bentuk nonobjektif, merupakan bentuk yang tidak tercipta dari objek apapun di alam, tidak menggambarkan orang, tempat atau benda).
- g. Bentuk abstrak, merupakan bentuk yang tercipta dari penataan yang kompleks atau sederhana serta distorsi atau perubahan bentuk.
- h. Bentuk representasi, merupakan bentuk yang tercipta dari objek aktual di alam, disebut juga bentuk figuratif (hlm. 21).

### **2.1.1.3. Warna**

Warna merupakan pantulan dari energi cahaya dan merupakan elemen desain yang sangat penting. Warna memiliki tiga kategori yaitu *hue*, *value* dan *saturation*. *Hue* merupakan nama sebuah warna dan bisa dibedakan menjadi *warm color* atau *cool color*, *value* mengacu pada gelap dan terangnya sebuah warna, sedangkan *saturation* merupakan kecerahan dan kekusaman sebuah warna. Warna juga memiliki dua macam warna primer yaitu warna aditif yang terdiri dari merah, hijau, biru dan warna substraktif yang terdiri dari merah, kuning dan biru.



Gambar 2.3. Warna Aditif dan Substraktif  
 (<https://beasiswa.desain.files.wordpress.com/2016/05/additive-subtractive-mixing.jpg>)

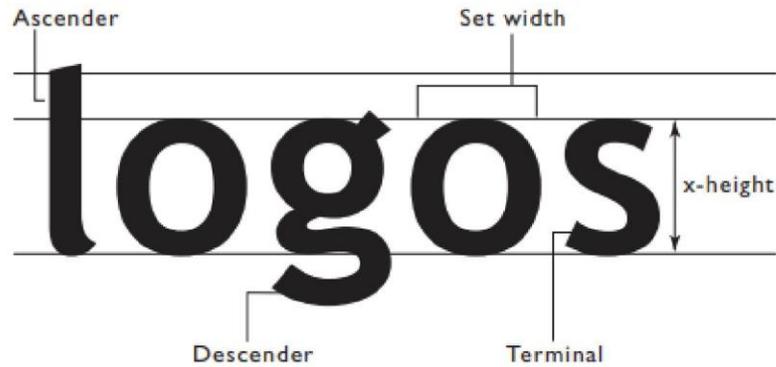
Warna aditif terdapat pada layar komputer dan biasa disebut dengan RGB (*red, green, blue*) sedangkan warna substraktif berasal dari pantulan cahaya yang berada pada suatu permukaan benda seperti tinta di atas kertas, disebut dengan CMYK (*cyan, magenta, yellow, dan black* untuk meningkatkan kontras) dan pada cat disebut dengan RYB (*red, yellow, blue*) (hlm. 24).

#### 2.1.1.4. Tipografi

Dalam bukunya, Wiley (2015) mengungkapkan bahwa tipografi berasal dari tulisan tangan ribuan tahun lalu dan mengalami evolusi yang panjang. Evolusi itu berawal dari tulisan tangan sampai tulisan digital (hlm. 1).

##### a. Anatomi Huruf

Landa (2014) dalam bukunya mengatakan bahwa huruf merupakan simbol tertulis yang merepresentasikan suara. Keterbacaan sebuah huruf berasal dari karakter yang selalu dipertahankan.



Gambar 2.4. Anatomi Huruf  
(Landa, 2014)

Huruf memiliki 5 aspek penting yaitu *ascender*, *descender*, terminal, *x-height*, dan *set width*.

1. *Ascender*, merupakan bagian yang berada di atas *x-height*.
2. *Descender*, merupakan bagian yang berada di bawah *baseline*.
3. Terminal, merupakan bagian akhir huruf yang tidak berbentuk serif.
4. *X-Height*, merupakan tinggi huruf yang tidak melibatkan *descender* dan *ascender*.
5. *Set width*, merupakan lebar huruf (hlm. 46).

b. Klasifikasi Huruf

Landa (2014) mengatakan terdapat beberapa klasifikasi utama dari hari huruf menurut sejarah dan gayanya, antara lain :

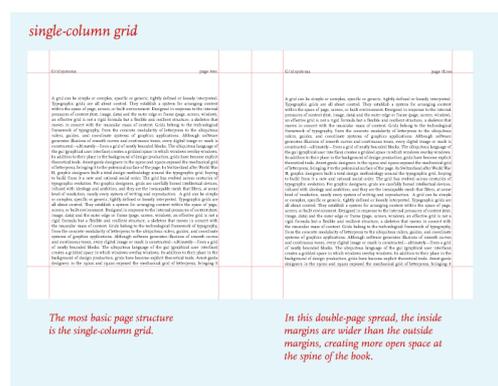
1. *Old Style*, dikenalkan pada akhir abad ke lima belas merupakan tipografi roman yang ditulis menggunakan ujung pena yang lebar dan ditandai dengan serif.
2. Transisional, dikenalkan pada abad delapan belas yang menyuguhkan tipografi serif dengan transisi gaya lama ke gaya modern.
3. Modern, dikembangkan di akhir abad ke delapan belas dan awal abad ke sembilan belas. Termasuk dalam tipografi serif tetapi berbentuk geometris, simetris dan ditandai dengan kontrasnya tebal tipis goresan pena.
4. Slab serif, dikenalkan awal abad ke sembilan belas. Terdapat serif dan memiliki karakteristik yang berat.
5. Sans serif, dikenalkan pada awal abad ke sembilan belas. Karakter huruf ini tidak memiliki serif.
6. *Blackletter*, huruf ini berdasarkan huruf abad ke tiga belas hingga lima belas yang berbentuk manuskrip medieval. Huruf ini memiliki karakter goresan yang berat, kental dan memiliki sedikit kurva.
7. *Script*, tipografi ini mirip dengan tulisan tangan, berbentuk miring dan sambung.
8. *Display*, tipografi ini digunakan untuk headline atau judul dan berbentuk sangat besar, rumit serta banyak hiasan (hlm. 47).

### 2.1.1.5. Layout

#### a. Grid

Landa (2014) berpendapat bahwa grid merupakan struktur garis vertikal dan horizontal yang terbagi menjadi kolom dan margin. Pengaturan gambar dan tulisan dapat lebih mudah dengan menggunakan grid. Dengan adanya grid, materi pada koran, majalah, website, serta buku dapat dengan mudah diakses dan dibaca oleh audiens. Grid dibagi menjadi 3 jenis yaitu *single column grid*, *multicolumn grid* dan *modular grid* (hlm. 175).

1. *Single Column Grid*, penempatan margin berada mengelilingi sebuah kolom dan berfungsi sebagai bingkai di sekitar materi visual dan tipografi. Berdasarkan pada pertimbangan fungsional dan estetika, *single column grid* ini dibagi lagi menjadi 2 yaitu *symmetrical margin* dan *asymmetrical margin* (hlm. 175).

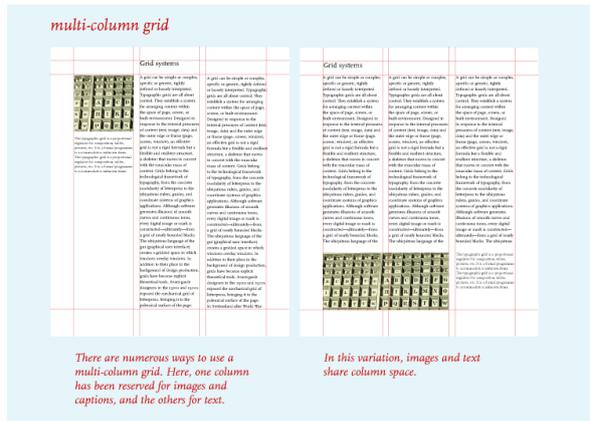


Gambar 2.5. *Single Column Grid*

(<https://i.pinimg.com/originals/7d/43/67/7d43672e249ed2412db43ccc44543404>. gif)

2. *Multicolumn Grid*, pada grid ini kesejajaran sangat dipertahankan dan grid mengatur serta menentukan batas bagi tiap konten yang ada.

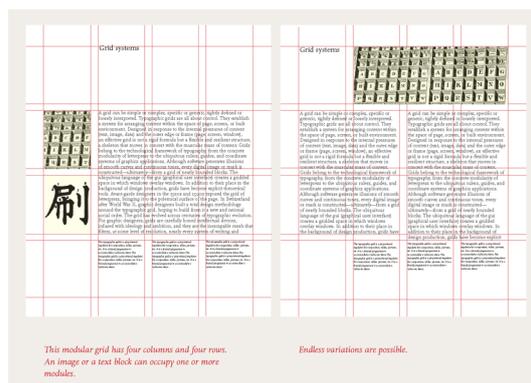
Jumlah dan ukuran kolom tergantung dari proporsi, ukuran format lembar kerja, konten serta fungsinya (hlm. 179).



Gambar 2.6. *Multicolumn Grid*

(<https://i.pining.com/originals/dc/4d/cd/dc4dcde712f03c6dc03de1317127c834.gif>)

3. *Modular Grid*, terdiri dari beberapa kelompok atau *individual unit* yang tercipta dari alur dan potongan kolom. Tipografi dan gambar dapat ditempatkan pada lebih dari satu kolom sehingga grid ini dianggap grid yang paling fleksibel (hlm. 181).



Gambar 2.7. *Modular Grid*

(<https://2.bp.blogspot.com/1Cwbg4LKNGo/UUnjIfGOoI/AAAAAAAAABo/MVV>

[zL0Ws2PU/s1600/thinking\\_with\\_type\\_grid\\_8.gif](https://2.bp.blogspot.com/1Cwbg4LKNGo/UUnjIfGOoI/AAAAAAAAABo/MVVzL0Ws2PU/s1600/thinking_with_type_grid_8.gif))

## 2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain harus diterapkan pada setiap proyek desain yang akan dibuat, karena sangat bergantung satu sama lain untuk menciptakan keseimbangan.

Prinsip-prinsip desain yang diutarakan Landa (2014) sebagai berikut:

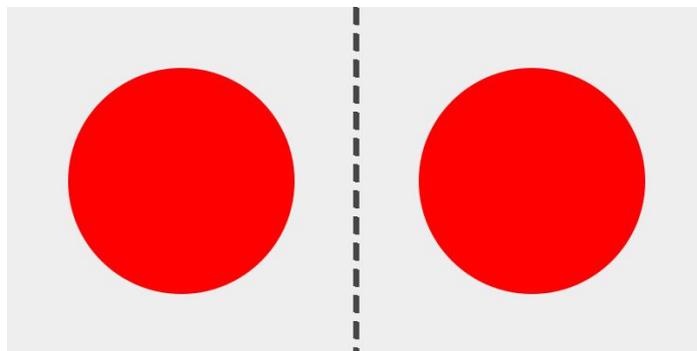
### 2.1.2.1. Format

Format merupakan batasan-batasan yang digunakan pada desain. Format mengacu pada bidang seperti kertas, layar *handphone*, *billboard* dan lain-lain untuk pengerjaan proyek desain (hlm. 29).

### 2.1.2.2. Keseimbangan

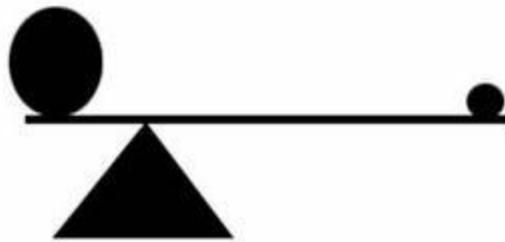
Keseimbangan adalah kestabilan yang diciptakan oleh semua elemen desain untuk menuju suatu harmoni. Faktor terkait dalam keseimbangan adalah bobot visual, pengaturan dan posisi. Keseimbangan dibagi menjadi 3 jenis menurut Landa (2014):

- a. Keseimbangan simetris, menggambarkan elemen desain yang sepadan sehingga memiliki bobot visual yang sama. Penyeimbangan elemen dilakukan dengan *mirroring* pada tiap sisi.



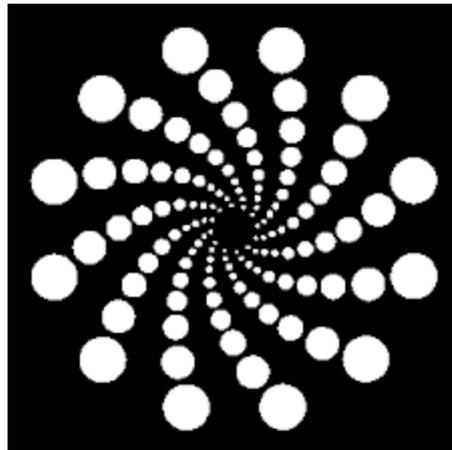
Gambar 2.8. Keseimbangan Simetris  
(<https://uxengineer.com/wp-content/uploads/2018/11/symmetrical-balance.jpg>)

- b. Keseimbangan asimetris, menyeimbangkan tiap elemen desain tanpa melakukan *mirroring* pada tiap sisi. Bobot visual, ukuran, nilai, warna, tekstur dan bentuk harus dipertimbangkan untuk mencapai keseimbangan ini karna tiap elemen berkontribusi dalam memberikan efek keseimbangan.



Gambar 2.9. Keseimbangan Asimetris  
(<https://taylors2ddparkchanhwi.files.wordpress.com/2013/05/images-1.jpg>)

- c. Keseimbangan radial, pencapaian bentuk simetris yang didapatkan melalui kombinasi horizontal dan vertikal sehingga hal ini menciptakan titik tengah yang memancar (hlm. 31-33).



Gambar 2.10. Keseimbangan Radial  
(<https://i.pinimg.com/originals/03/50/48/0350487fcde986730a863ccc8d2b40bd.png>)

### 2.1.2.3. Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip utama dalam mengatur informasi untuk dikomunikasikan kepada audiens. Untuk menentukan elemen mana yang

dilihat lebih dulu dan seterusnya oleh audiens, desainer harus memberikan penekapan pada penempatan semua elemen grafis. Jika tidak dilakukan penekanan, maka desain akan kacau balau (hlm. 33).

#### **2.1.2.4. Ritme**

Ritme merupakan pola yang berulang yang konsisten pada elemen- elemen desain dan bertujuan untuk memandu mata audiens. Ritme dapat dipercepat, disela dan diperlambat mengikuti irama. Warna, penekanan, tekstur, keseimbangan serta hubungan latar dan figur merupakan aspek yang penting dalam membangun sebuah ritme (hlm. 35).

#### **2.1.2.5. Unity**

Dalam mencapai *unity*, cara yang dilakukan sangat beragam. Hal yang dilakukan adalah dengan menyatukan elemen visual yang sudah dikomposisikan atau diatur agar terlihat bahwa elemen-elemen tersebut merupakan satu kesatuan contohnya adalah menempatkan penekanan pada elemen (hlm. 36).

#### **2.1.2.6. Figur/Latar**

Figur/Latar merupakan sebuah prinsip dasar tentang hubungan bentuk dari figur dengan latar belakang pada permukaan dua dimensi dan disebut juga dengan ruang negatif atau positif. Ruang positif dapat langsung terlihat sebagai bentuk atau disebut juga sebagai figur, sedangkan ruang negatif merupakan area diantara atau disekitar suatu bentuk dan menjadi sebuah latar (hlm. 21).

## 2.2. Buku

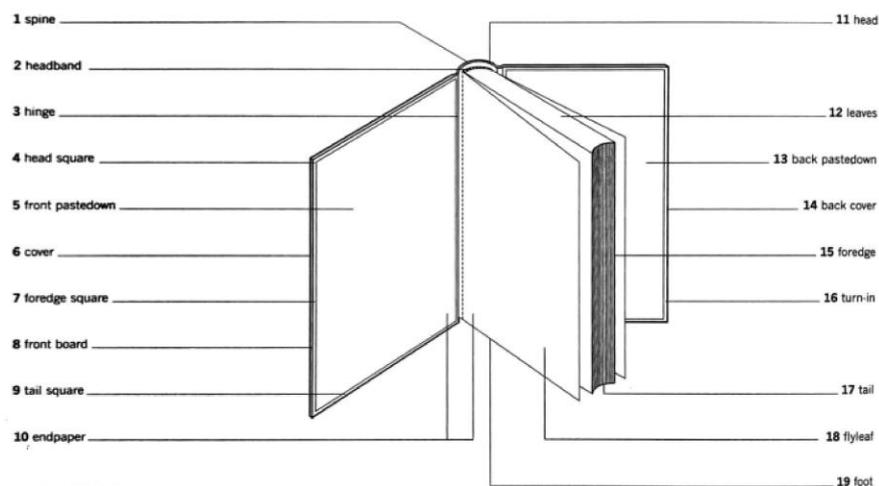
Pada bukunya, Haslam (2006) menulis bahwa buku merupakan dokumentasi penyimpanan pengetahuan, ide dan kepercayaan terlama (hlm. 6). Haslam juga berpendapat bahwa buku adalah sebuah benda portabel yang berisi lembaran halaman dan dijilid. Benda tersebut ditujukan untuk menyebarkan pengetahuan kepada masyarakat melek huruf (hlm. 9).

### 2.2.1. Komponen Buku

Haslam (2006) dalam bukunya menyatakan bahwa buku memiliki tiga komponen, yaitu blok buku, halaman, dan grid.

#### 2.2.1.1. Blok Buku

Bagian-bagian dari blok buku adalah:



Gambar 2.11. Blok Buku  
(Haslam, 2006)

1. *Spine*, merupakan bagian *cover* yang menutupi *bound edge*.
2. *Headband*, merupakan pelengkap *cover binding* yang berupa pita berwarna.

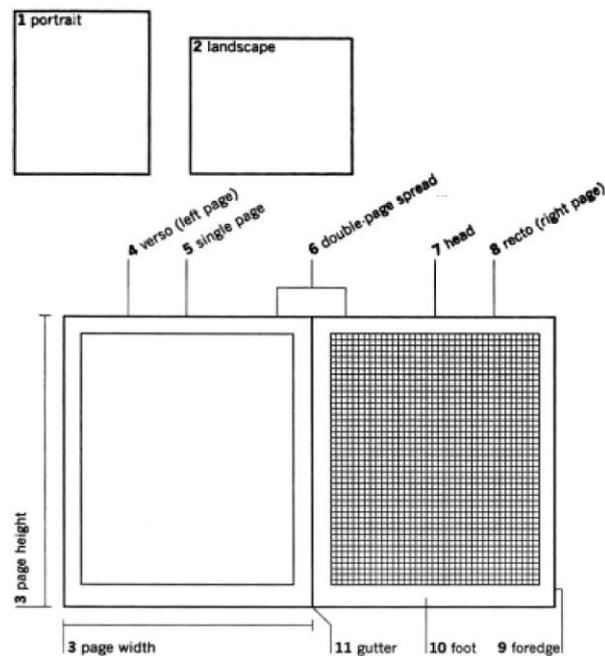
3. *Hinge*, merupakan lipatan kertas yang berada diantara *fly leaf* dan *pastedown*.
4. *Head square*, merupakan pelindung halaman buku yang berukuran sedikit besar dan berada di bagian atas buku.
5. *Front pastedown*, merupakan kertas yang menempel pada papan depan bagian dalam.
6. *Cover*, merupakan pelindung isi buku yang berupa kertas tebal.
7. *Foredge square*, merupakan pelindung halaman buku dan berada di bagian samping buku.
8. *Front board*, merupakan *cover* buku yang berada di bagian depan, berbentuk papan.
9. *Tail square*, merupakan pelindung halaman buku yang berukuran sedikit besar dan berada di bagian bawah buku.
10. *Endpaper*, merupakan bagian dari kertas tebal yang berfungsi untuk menunjang hinge dan menutupi bagian dalam *cover*.
11. *Head*, bagian atas buku.
12. *Leaves*, merupakan dua sisi halaman buku yang saling menyatu.
13. *Back pastedown*, merupakan kertas yang menempel pada papan belakang bagian dalam.
14. *Back cover*, merupakan *cover* buku yang berada di bagian belakang.
15. *Foredge*, merupakan tepi buku bagian depan.
16. *Turn-in*, merupakan lipatan kertas dari luar *cover* ke bagian dalam.
17. *Tail*, merupakan bagian bawah buku.

18. *Fly leaf*, merupakan halaman *endpaper*.

19. *Foot*, merupakan bagian bawah halaman (hlm. 21).

### 2.2.1.2. Halaman

Bagian-bagian dari halaman adalah:



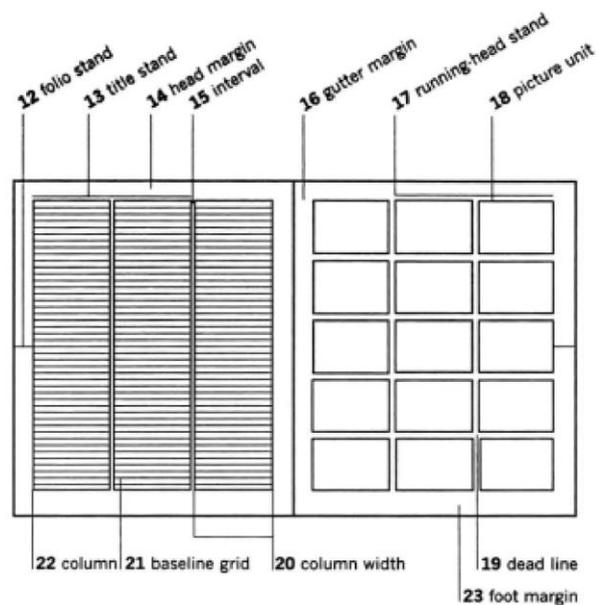
Gambar 2.12. Bagian Halaman  
(Haslam, 2006)

1. *Potrait*, merupakan format halaman yang tinggi lebih besar dari lebar.
2. *Landscape*, merupakan format halaman yang tinggi lebih kecil dari bagian lebar.
3. *Page height and width*, merupakan ukuran halaman.
4. *Verso*, merupakan bagian kiri halaman buku, biasanya terdapat nomor halaman genap.
5. *Single page*, merupakan selembarnya halaman.

6. *Double page spread*, merupakan halaman yang saling berhadapan dan berisi materi yang berlanjut.
7. *Head*, merupakan bagian atas buku.
8. *Recto*, merupakan bagian kanan halaman buku, biasanya terdapat nomor halaman ganjil.
9. *Foredge*, merupakan tepi bagian depan buku.
10. *Foot*, merupakan bagian bawah buku.
11. *Gutter*, merupakan ruang polos yang terbentuk dari dua halaman yang berhadapan dan margin bagian dalam (hlm. 21).

### 2.2.1.3. Grid

Bagian-bagian dari grid adalah:



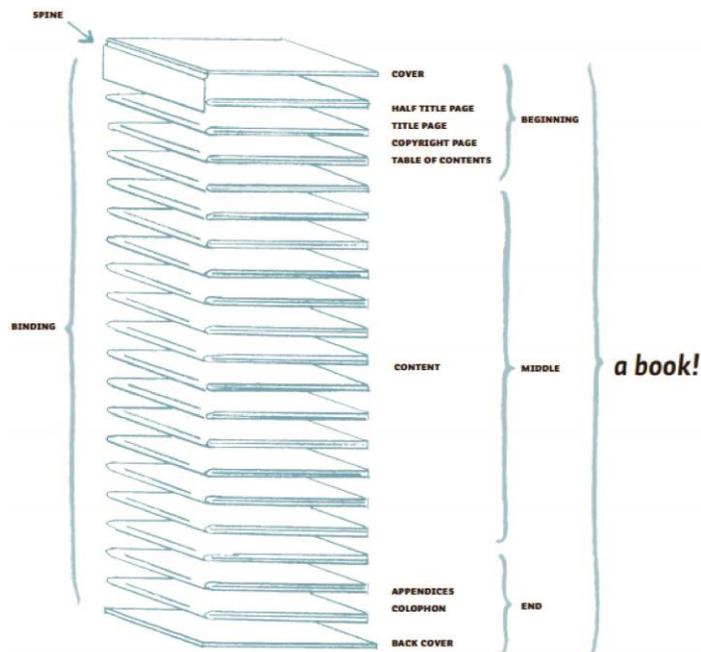
Gambar 2.13. Bagian-Bagian Grid  
(Haslam,2006)

12. *Folio stand*, merupakan garis yang menentukan posisi nomor halaman.
13. *Title stand*, merupakan garis yang menentukan posisi judul.

14. *Head margin*, merupakan batas halaman bagian atas.
15. *Interval/column gutter*, merupakan ruang vertikal yang membagi antar kolom.
16. *Gutter margin/binding margin*, merupakan bagian dalam margin dan dekat dengan jilid.
17. *Running head stand*, merupakan garis yang menentukan posisi running head.
18. *Picture unit*, merupakan kolom dari *grid* yang dibagi *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line*.
19. *Dead line*, merupakan jarak antar picture unit.
20. *Column width/measure*, merupakan lebar kolom dari masing masing panjang garis.
21. *Baseline*, merupakan garis dimana tulisan berada.
22. *Column*, merupakan ruang dalam grid yang berfungsi untuk mengatur tulisan.
23. *Foot margin*, merupakan batas bagian bawah halaman (hlm. 21).

### **2.2.2. Anatomi Buku**

Lupton (2008) menjelaskan bahwa terdapat tiga bagian pada anatomi buku, yaitu *front matter*, *main content*, dan *back matter*.



Gambar 2.14. Anatomi buku  
(Lupton,2008)

1. *Front Matter*, terdapat pada awal buku dan berisi cover, setengah halaman judul, halaman judul, halaman *copyright* dan daftar isi.
2. *Main Content*, terdapat pada tengah buku dan berisi konten, serta nomor halaman atau bisa juga disebut dengan *folios*.
3. *Back Matter*, terdapat pada akhir buku. Berisi lampiran dan *colophon*. Pada lampiran terdapat glosarium, indeks, *checklist*, biografi, *resume*, dan kronologi, sedangkan *colophon* terdapat informasi *typeface*, desain buku, teknik jilid dan print (hlm. 35).

### 2.2.3. Binding

Dalam bukunya Lupton (2008) berpendapat bahwa ada banyak cara untuk membentuk sebuah buku, yaitu *case (hardcover)*, *perfect*, *tape*, *side stitch*, *saddle stitch*, *pamphlet stitch*, *screw and post*, *stab*, *spiral*, dan *plastic comb*.

1. *Case (hardcover)*

Binding dilakukan dengan menjahit halaman menggunakan benang dan direkatkan pada pita linen kemudian dipotong dan diikat ke sampul dengan end paper. Binding jenis ini sangat tahan lama.



Gambar 2.15. *Case Binding*  
([https://www.downey.co.uk/uploads/block/img/545/large\\_Case\\_Binding.jpg](https://www.downey.co.uk/uploads/block/img/545/large_Case_Binding.jpg))

2. *Perfect*

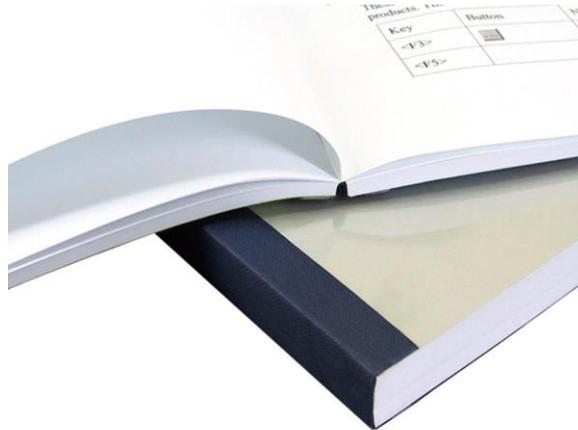
Binding dilakukan dengan merekatkan halaman menggunakan lem di sepanjang bagian tepi halaman lalu ditempelkan ke *cover*.



Gambar 2.16. *Perfect Binding*  
(<http://www.ecocolourprint.co.uk/images/printing-services-perfectbinding.jpg>)

### 3. *Tape*

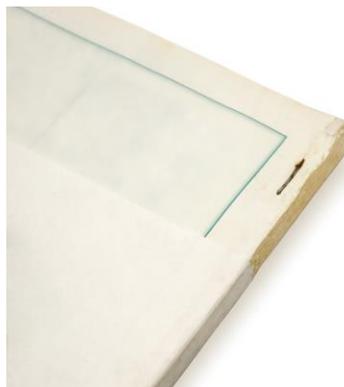
Binding dilakukan dengan merekatkan cloth tape dengan lem panas pada *cover* dan halaman.



Gambar 2.17. *Tape Binding*  
(<https://bartlettprinting.com/wp-content/uploads/2018/10/Tape-Binding.jpg>)

### 4. *Side stitch*

Binding dilakukan dari depan ke belakang pada tepi buku dengan staples. Kepraktisan binding ini ditentukan oleh ketebalan buku.



Gambar 2.18. *Side Stitch*  
([https://art-design-glossary.musabi.ac.jp/wpwp/wp-content/uploads/2014/09/299\\_01.jpg](https://art-design-glossary.musabi.ac.jp/wpwp/wp-content/uploads/2014/09/299_01.jpg))

5. *Saddle stitch*

Binding dilakukan dengan melipat halaman buku menjadi dua dan menyatukannya dengan menggunakan staples.



Gambar 2.19. *Saddle Stitch*  
(<https://info.cfsbinds.com/wp-content/uploads/2011/10/booklet.jpg>)

6. *Pamphlet stitch*

Binding dilakukan dengan menjahit cover dan halaman menggunakan benang, lalu diikat dengan simpul yang terlihat. Namun, binding dengan cara ini hanya dilakukan dengan maksimal 36 halaman.



Gambar 2.20. *Pamphlet Stitch*  
(<https://www.ruthbleakley.com/blog/wp-content/uploads/2012/04/3bf90a769ed96cb2d1d05bba4cd0e491.jpg>)

### 7. *Screw and post*

Binding dilakukan dengan bor pada *cover* dan halaman, lalu disatukan menggunakan sekrup dan benang. Pada binding ini, halaman dapat ditambah dan dikurangi.



Gambar 2.21. *Screw and Post*  
(<https://sarahbaldibookbinding.com/wp-content/uploads/2017/09/7.1.jpg>)

### 8. *Stab*

Binding dilakukan dengan menjahit menggunakan benang dan terlihat pada bagian spine serta samping buku. Disebut juga dengan *Japanese stab binding*.



Gambar 2.22. *Stab Binding*  
(<https://i.pinimg.com/originals/01/bd/41/01bd41a28bc237606cd948f13f186758.jpg>)

### 9. *Spiral*

Binding dilakukan dengan melubangi sisi halaman dengan mesin, lalu memasukkan kawat melingkar.



Gambar 2.23. *Spiral Binding*  
(<https://bartlettprinting.com/wp-content/uploads/2018/10/Coil-Binding.jpg>)

### 10. *Plastic comb*

Binding dilakukan dengan plastik, tetapi binding ini tergolong binding yang buruk dan tidak boleh digunakan.



Gambar 2.24. *Plastic Comb Binding*  
(<https://ph-test-11.slatic.net/p/0cd2fd7a902e5f1691228745ac956f44.jpg>)

#### 2.2.4. Jenis Buku

Trim (2012) dalam bukunya menjelaskan bahwa buku dikategorikan dalam beberapa jenis, yaitu novel, ensiklopedia, antologi, biografi, catatan harian, buku fotografi, buku panduan, atlas, komik, cerita bergambar, dan dongeng.

#### 2.3. Ilustrasi

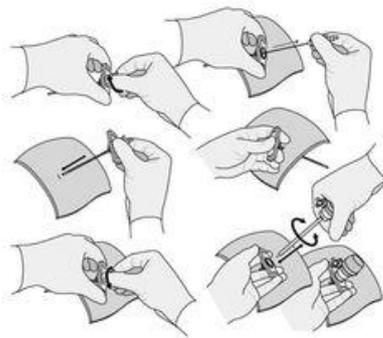
Menurut Wigan (2009) dalam bukunya, ilustrasi merupakan bentuk seni terapan yang terus berkembang dan digunakan untuk berkomunikasi atau menyampaikan ide, pesan dan gagasan pada sebuah media (hlm. 9).

##### 2.3.1. Peran Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan bahwa terdapat lima peran ilustrasi, yaitu *Documentation, Reference, and Instruction, Commentary, Storytelling, Persuasion, dan Identity* (hlm. 85).

##### 1. *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan informasi yang berbentuk dokumentasi, memberi referensi, pengetahuan dan pengajaran tentang suatu tema dengan berbagai macam bahasa visual (hlm. 86).



Gambar 2.25. *Documentation, Reference, and Instruction illustration*  
([https://i.pinimg.com/236x/69/9a/9c/699a9cb16202b7d6551bcd9920fc26ab--medical-](https://i.pinimg.com/236x/69/9a/9c/699a9cb16202b7d6551bcd9920fc26ab--medical-illustration-vector-illustrations.jpg)

[illustration-vector-illustrations.jpg](https://i.pinimg.com/236x/69/9a/9c/699a9cb16202b7d6551bcd9920fc26ab--medical-illustration-vector-illustrations.jpg))

## 2. *Commentary*

Ilustrasi memiliki fungsi utama yaitu berhubungan dengan majalan serta koran. Jangkauan penerapannya terbilang sangat luas karna dapat menggunakan berbagai tema dan topik (hlm. 118).



Gambar 2.26. *Commentary*

(<https://www.cssdesignwards.com/articleimages/2014/20140814/04-illustration.jpg>)

## 3. *Storytelling*

Ilustrasi digunakan untuk menampilkan gambaran visual dari suatu karya tulis fiksi. Penggunaan ini sudah dilakukan sejak jaman dahulu. Dengan adanya ilustrasi, narasi dalam buku dapat dideskripsikan dengan baik dan dapat mempertahankan perhatian pembaca, serta menimbulkan imajinasi dan hubungan emosional bagi mereka. Saat ini, ilustrasi dapat dijumpai di buku anak-anak, novel dan komik (hlm. 138).



Gambar 2.27. *Storytelling*  
(<https://images.303magazine.com/uploads/2014/02/LeaWells-whale.jpg>)

#### 4. *Persuasion*

Ilustrasi ini berkaitan dengan dunia periklanan dan bertujuan untuk mengajar serta mempromosikan suatu barang kepada audiens. Pembuatan ilustrasi ini sangat terstruktur dan bergantung pada tema serta inti dari ide tim kreatif (hlm. 164-165).



Gambar 2.28. *Persuasion*  
([https://www.archives.gov/files/exhibits/powers-of-persuasion/images/13229\\_2011\\_001\\_AC.jpg](https://www.archives.gov/files/exhibits/powers-of-persuasion/images/13229_2011_001_AC.jpg))

## 5. *Identity*

Ilustrasi ini berkaitan dengan identitas suatu *brand*, perusahaan dan organisasi. Dapat disebut juga dengan *Corporate Identity*. Salah satu contoh bentuk visual dari ilustrasi ini adalah logo. Dengan adanya ilustrasi, *image* suatu *brand*, perusahaan atau organisasi akan menjadi semakin kuat dan meningkatkan promosinya (hlm. 172).



Gambar 2.29. *Identity*

([https://i5.walmartimages.com/asr/a6e2fe89-be39-44f7-bd79-0d7e02493024\\_1.143a3bb5130cf6eb3a51d92e3c945368.jpeg](https://i5.walmartimages.com/asr/a6e2fe89-be39-44f7-bd79-0d7e02493024_1.143a3bb5130cf6eb3a51d92e3c945368.jpeg))

### 2.3.2. Jenis Ilustrasi

Dalam bukunya, Arnson (2011) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis ilustrasi, yaitu:

#### 1. *Advertising & Editorial Illustration*

Kedua jenis ilustrasi ini merupakan ilustrasi dengan fokus yang berbeda tetapi sangat penting. Objek pada *advertising illustration*, lebih ditampakkan dengan gaya yang dramatis. *Illustrator* bekerja dengan banyak pihak untuk menampilkan produk atau layanan kepada konsumen. Sedangkan *editorial illustration* berfokus pada cara mengkomunikasikan emosi, konsep atau cerita

pada karya. *Illustrator* dapat lebih ekspresif dan bereksperimen dalam pembuatan karyanya.



Gambar 2.30. Advertising & Editorial Illustration  
(<https://www.siljagoetz.com/wp-content/uploads/2014/09/estrella111.jpg>)

## 2. *Recording & Book Illustration*

Ilustrasi pada *cover* album merupakan hasil kreatif dari karya *illustrator* yang dapat di koleksi. Sedangkan ilustrasi pada buku juga memiliki peran penting dalam penjualan buku itu. Biasanya dalam buku anak-anak, terdapat banyak sekali ilustrasi untuk dapat menceritakan isi dan menggunakan sedikit teks didalamnya.



Gambar 2.31. *Recording & Book Illustration*  
(<https://cloud.netlifyusercontent.com/assets/344dbf88-fdf9-42bb-adb4-46f01eedd629/e2f9aa74-7587-4a30-b0c0-4df61d7ac308/43.jpg>)

### 3. *Magazine & Newspaper Illustration*

Ilustrasi pada majalah memiliki perang yang sangat berpengaruh karna berfungsi untuk menarik minat pembaca dan harus dapat menunjukkan semua informasi visual. Ilustrasi pada surat kabar banyak ragamnya tetapi hanya menggunakan warna di bagian depan saja dan bagian dalam surat kabar hanya berwarna hitam putih. Pada surat kabar, detail ilustrasi tidak terlalu ditunjukkan.



Gambar 2.32. *Magazine & Newspaper Illustration*

([https://pellegrino2.artspacebali.com/wp-content/uploads/2013/11/Pellegrino-Magazine-](https://pellegrino2.artspacebali.com/wp-content/uploads/2013/11/Pellegrino-Magazine-Illustration-04.jpg)

[Illustration-04.jpg](https://pellegrino2.artspacebali.com/wp-content/uploads/2013/11/Pellegrino-Magazine-Illustration-04.jpg))

### 4. *Fashion Illustration*

Dalam periklanan, ilustrasi ini adalah bidang yang khusus. *Fashion illustration* tidak hanya menampilkan visual pakaian, tetapi juga harus dapat menarik pelanggan dengan menampilkan efek-efek khusus dari tekstur sampai model yang digunakan.



Gambar 2.33. *Fashion Illustration*  
 (<https://pbs.twimg.com/media/EFObYRPW4AA5MC1.jpg>)

5. *Illustration for In-House Projects*

Penggunaan ilustrasi ini, biasanya dipakai oleh perusahaan, institusi dan lembaga besar. Mereka membayar *illustrator* untuk mengkomunikasikan konsep mereka yang harus diaplikasikan pada laporan tahunan, kalender, brosur, web dan lain-lain untuk dibagikan kepada internalnya.



Gambar 2.34. *Illustration for In-House Projects*  
 (<https://i.pinimg.com/originals/ae/56/49/ae564930f29a4f9c32de970e067b1039.jpg>)

6. *Greeting Card & Retail Illustration*

Ilustrasi pada kartu ucapan dan ritail digunakan pada kartu acara khusus, kartu musiman, harian dan kartu yang menargetkan gaya hidup tertentu. Lalu,

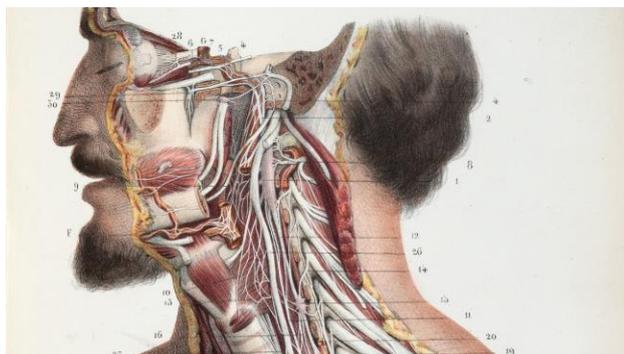
ilustrasi ini juga melibatkan barang-barang seperti mainan, pakaian, kalender, poster, dll.



Gambar 2.35. *Greeting Card & Retail Illustration*  
([https://liviacolaji.ro/wp-content/uploads/2016/01/DSC\\_3961.jpg](https://liviacolaji.ro/wp-content/uploads/2016/01/DSC_3961.jpg))

#### 7. *Medical & Technical Illustration*

Dalam ilustrasi ini, informasi, kejelasan, dan efektivitas penyajian sangatlah penting. *Illustrator* harus memahami tentang tubuh manusia, memiliki minat pada sains dan kedokteran serta mampu untuk menyederhanakan dan memperjelas informasi yang akan disuguhkan.



Gambar 2.36. *Medical & Technical Illustration*  
(<https://www.digitartsonline.co.uk/cmsdata/features/3694262/medical-illustration.jpg>)

## 8. *Animation & Motion Graphic*

Pada jenis ini, ilustrasi berbasis digital dan dapat bergerak. Digunakan untuk keperluan film atau video, web, dan CD (hlm.154-158).



Gambar 2.37. *Animation & Motion Graphic*  
(<https://i.pinimg.com/originals/9f/13/fe/9f13fe7ac6c16b9d332f1e3b58b26f96.jpg>)

### 2.3.3. *Style Ilustrasi*

Dalam bukunya, Wigan (2009) menjelaskan banyak style ilustrasi dan istilah-istilah lain dalam ilustrasi. Beberapa style dalam bukunya yang penulis gunakan dalam perancangan buku ini yaitu *cartoon*, dan *hand-drawn type*.

#### 1. *Cartoon*

Ilustrasi ini pada jaman sekarang berbentuk gambar yang lucu atau bersifat satir. Pada sebelum abad ke sembilan belas, ilustrasi ini mengacu pada penggambaran yang berada di lukisan dinding, mozaik, karpet dan jendela. (hlm.57).



Gambar 2.38. *Cartoon*

(<https://i.pinimg.com/originals/6f/a1/81/6fa1815c4e818e0e4f773891f026444f.jpg>)

2. *Hand-drawn type*

Gambaran yang dapat mewakili omongan. Teknik ini sangat ekspresif, tak terbatas dan spontan. Dapat berupa graffiti, tulisan tangan atau hand lettering, sulaman, dan kaligrafi (hlm. 113).



Gambar 2.39. *Hand-drawn*

(<https://i.pinimg.com/originals/08/d2/f9/08d2f94dd79b7a807c8d29a4fcf08fcf.jpg>)

## **2.4. Ekspresi kesedihan pada laki-laki**

### **2.4.1. Ekspresi Emosi**

Menurut Sarwono (2010) ekspresi merupakan reaksi syaraf pada otak manusia terhadap suatu rangsangan yang datang dari dalam diri sendiri maupun dari luar. Sedangkan perasaan sering dikaitkan dengan emosi. Perasaan yang muncul sehari-hari dapat berupa perasaan positif dan negatif.

#### **1. Bentuk-bentuk Ekspresi**

Ekman (2003) dalam bukunya berpendapat bahwa terdapat 6 bentuk dasar ekspresi manusia yaitu *surprise*, *fear*, *disgust*, *anger*, *happiness*, dan *sadness*.

- a. *Surprise*, merupakan bentuk ekspresi yang muncul ketika sesuatu yang tak terduga tiba-tiba terjadi. Diekspresikan dengan berteriak, terperanjat, lompat, mata melotot.
- b. *Fear*, merupakan bentuk ekspresi yang muncul ketika merasa tidak aman karena adanya sesuatu yang mengancam. Tindakan itu ditunjukkan dengan teriak, berlari, bersembunyi, menghindar, menutup telinga, detak jantung meningkat, dan keringat dingin.
- c. *Disgust*, merupakan bentuk ekspresi yang muncul ketika berhadapan dengan suatu hal yang tidak disukai dan menjijikan.
- d. *Anger*, merupakan bentuk ekspresi yang muncul ketika seseorang tidak senang akan sesuatu. Biasanya mereka akan menentang atau melakukan hal lain seperti menyakiti dan melukai lawannya.

- e. *Happiness*, merupakan bentuk ekspresi yang muncul ketika seseorang mencapai kepuasan, kegembiraan dan senang.
- f. *Sadness*, merupakan bentuk ekspresi yang muncul ketika seseorang merasa kehilangan, tidak bersemangat, merasa gagal dan lain-lain. Ekspresi ini ditunjukkan dengan menangis, berteriak, cemberut, tidak tersenyum dan lesu (hlm. 34-114).

#### **2.4.2. Gender**

Menurut Kessler dan McKenna dalam Wharton (2005), gender merupakan karakteristik laki-laki dan perempuan dalam kehidupan sosial masyarakat. Pada pandangan ini gender dilihat sebagai kumpulan sifat dan tugas seseorang manusia yang dikotak-kotakkan berdasarkan jenis kelaminnya (hlm. 6-7).

##### **1. Stereotip Gender**

Untuk menggambarkan diri sendiri, seseorang menggunakan kata sifat yang berbeda untuk laki-laki dan perempuan, ini juga disebabkan oleh stereotip ciri-ciri jenis kelamin seseorang. Maka dari itu terbentuklah maskulinitas dan feminitas. Stereotip gender ini merujuk pada ciri dan perilaku antara laki-laki dan perempuan, contohnya seperti laki-laki lebih kuat dan perempuan lebih lemah. Stereotip gender ini juga sering digunakan untuk menentukan peran laki-laki dan perempuan dalam masyarakat, contohnya seperti perempuan menjadi perawat dan laki-laki menjadi tentara. Semua ini menjadi contoh dan diajarkan kepada anak-anak sedari kecil. Walaupun stereotip ini tidak selalu merusak tetapi stereotip ini juga membuat gagal dalam memahami perbedaan individu. Misalnya, laki-laki dalam tatanan

sosial harus terlihat agresif sedangkan perempuan tidak, tetapi ternyata pada faktanya hal itu dapat bekebalikan (hlm. 11).

### **2.4.3. Parenting**

Menurut Latifah dalam Ayun (2017), *parenting* atau yang biasa disebut dengan pola asuh orangtua merupakan pemenuhan kebutuhan anak seperti kebutuhan fisik, psikologis dan pengajaran norma hidup di masyarakat dalam sebuah hubungan antara anak dan orangtua (hlm. 104).

#### **1. Jenis-Jenis *Parenting***

Dalam bukunya, Harlock (1999) menjelaskan 3 jenis parenting yaitu, demokratis, otoriter dan permisif.

##### **a. Demokratis**

Pada jenis parenting ini, orangtua memberikan kebebasan kepada anaknya untuk memutuskan sesuatu secara mandiri karena orang tua percaya kepada kemampuan sang anak. Dari sini, anak akan berlatih untuk bertanggung jawab akan diri sendiri. Jenis parenting ini juga menganggap bahwa kepentingan anak merupakan prioritas.

##### **b. Otoriter**

Dalam jenis parenting otoriter, orangtua berwatak keras serta mengatur dan menentukan segala hal untuk anak mereka. Orangtua akan menekan anaknya dengan ancaman dan gertakan untuk taat. Anak tidak diberikan kesempatan untuk memutuskan pilihannya sendiri, jika anak menolak atau berbuat kesalahan maka akan dihukum.

c. Permisif

Pada jenis ini orang tua tidak menegur, memberi arahan, dan hanya membiarkan anaknya bertindak sesuai keinginannya. Anak memiliki kebebasan tanpa batas, tetapi perilaku sang anak dapat melenceng dari norma dan aturan yang ada di dalam masyarakat (hlm. 437).

**2. Faktor yang Mempengaruhi Parenting**

Harlock (1999) dalam bukunya menjelaskan bahwa terdapat karakteristik orang tua yang menjadi faktor dalam mempengaruhi parenting, yaitu:

a. Keyakinan

Keyakinan dalam pola pengasuhan yang dianut oleh orang tua dapat mempengaruhi gaya parenting dan tingkah laku mereka sendiri saat mengasuh anaknya.

b. Kepribadian

Sifat dan karakteristik tiap orang sangat beragam, hal ini dapat mempengaruhi kebutuhan dan tindakan orang tua dalam pola pengasuhan.

c. Pola asuh yang diterima orangtua sebelumnya

Penerapan *parenting* ini dilakukan ketika orang tua merasa gaya asuh yang mereka terima saat kecil dahulu dapat berefek dan berhasil diterapkan. Oleh karena itu, mereka menerapkannya kembali kepada anak mereka. Jika gaya asuh itu tidak cocok dan gagal, maka mereka akan mengganti dengan gaya asuh yang lain lagi dengan melihat usia orangtua dan anak, pendidikan orangtua, pengaruh orang lain, jenis

kelamin orang tua dan anak, kelas sosial, pemahaman konsep tradisional dalam pola asuh, tempramen, kemampuan, dan situasi.