

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Desain merupakan kata yang berasal Bahasa Inggris yang berarti rencana. Ilmu desain dapat dijabarkan sebagai sebuah ilmu yang mempelajari tentang rancangan. Desain juga memiliki arti yang beragam dari masing-masing ahli desain. Menurut JB Reswick (1965), desain adalah kegiatan kreatif yang memberikan sebuah pembaharuan. Berbeda dengan Page (1965) yang mengatakan bahwa desain adalah sebuah lompatan, pemikiran dari kenyataan sekarang kearah kemungkinan yang akan terjadi di masa depan. Desain memiliki berbagai macam cabang ilmu diantaranya adalah desain grafis, desain produk, desain interior, desain arsitektur dan desain fashion.

Cabang ilmu desain yang didalami penulis adalah ilmu desain grafis. Robin Landa (2011) mengatakan bahwa desain grafis adalah bentuk komunikasi bersifat visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada para audiens yang sudah ditentukan. Sebuah perwujudan visual merupakan hasil dari ide-ide yang dibuat, diseleksi dan diorganisasi visual-visualnya (hlm. 2). Solusi yang dihasilkan dari desain grafis bisa berupa membujuk, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengorganisasi, merek, membangun, menemukan, terlibat dan menyampaikan berbagai makna sesuai tujuannya.

2.1.1. Elemen Desain

Elemen desain merupakan penunjang utama untuk menciptakan sebuah desain. Elemen desain juga sering disebut sebagai dasar utama atau fondasi dalam menciptakan desain. Menurut Landa (2011) elemen desain grafis dibagi menjadi 5 yaitu garis, bidang, *figure and ground*, warna dan teksture (hlm. 16).

- a. Garis, garis memiliki arti yaitu kumpulan titik yang tersusun. Garis bisa memanjang, melengkung, maupun melingkar serta dapat mengarahkan mata yang melihat menuju sesuatu. Garis dapat dibedakan menjadi beberapa kategori yaitu garis tebal, garis tipis, garis tepi dan garis penglihatan.

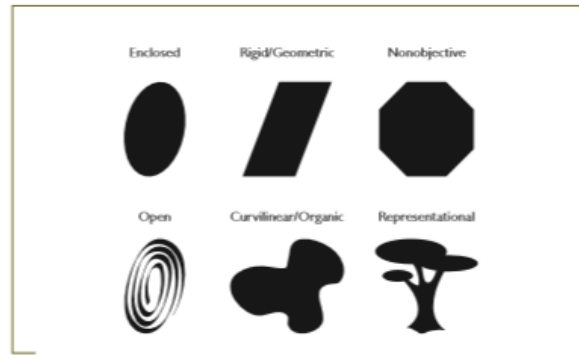


Gambar 2.1. *lines made with a variety of media and tool*

(Robin Landa, 2011)

- b. Bidang, bidang adalah permukaan 2 dimensi yang memiliki panjang dan lebar yang dibentuk oleh garis atau warna atau tekstur. Bidang juga dikatakan sebagai bentuk yang tertutup. Semua bentuk yang ada pada umumnya terbentuk oleh 3 bentuk dasar yaitu segitiga, kotak dan

lingkaran. Bentuk bidang 2 dimensi dapat diturunkan menjadi bentuk 3 dimensi dengan cara menambahkan volumenya.



Gambar 2.2. *shapes*
(Robin Landa, 2011)

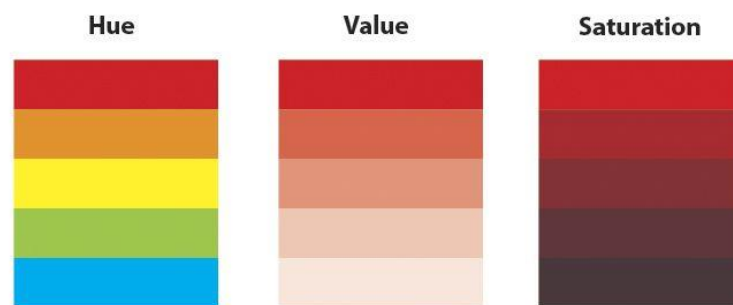
- c. *Figure and ground*, disebut juga dengan ruang atau spasi positif dan negatif. Merupakan prinsip dasar dari persepsi visual yang mengarah pada hubungan bentuk dan gambar.



Gambar 2.3. *figure and ground*
(Ronald J. Cala II)

- d. Warna, merupakan elemen desain yang paling menarik dan kuat. Warna merupakan hasil dari pantulan cahaya. Warna dibagi menjadi 3 kategori yaitu *hue*, *value* dan *saturation*. Hue adalah nama dari warna itu sendiri

seperti merah, hijau dan biru. Sedangkan *value* lebih mengarah keintensitas cahaya seperti gelap dan terang contohnya seperti biru muda, merah tua atau hijau muda. *Saturation* lebih mengarah ke intensitas warna seperti warna menyala dan warna suram.



Gambar 2.4. Perbedaan *hue*, *value* dan *saturation*
(<https://www.pinterest.ca/pin.html>)

- e. Tekstur, merupakan sebuah permukaan atau gambar yang seolah-olah bisa dirasakan secara fisik permukaannya. Tekstur visual adalah ilusi yang seolah bisa dirasakan oleh tangan teksturnya.

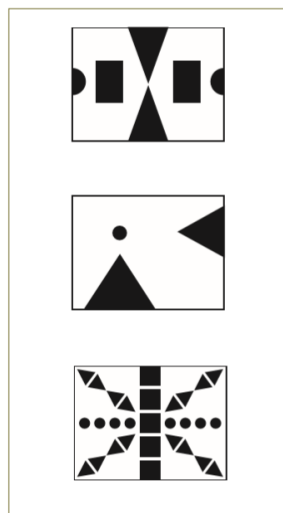


Gambar 2.5. *Visual Textures*
(Robin Landa, 2011)

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu landasan dalam membuat desain. Prinsip desain dapat dikombinasikan dengan konsep, typografi, foto atau visualisasi lain agar desain terlihat menarik dan enak dilihat. Menurut Landa (2011) prinsip desain disebut saling melengkapi, berikut adalah prinsip-prinsip yang dikemukakan Landa (hlm. 25):

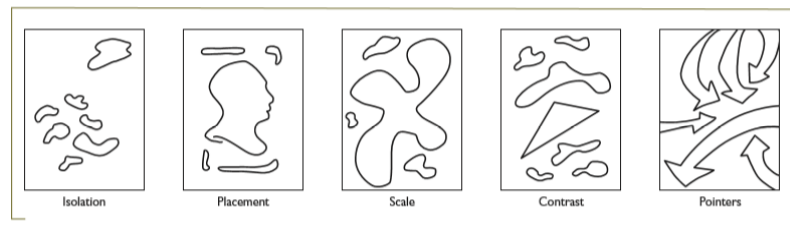
- a. *Balance*, merupakan sebuah prinsip untuk menstabilkan atau menyeimbangkan berat suatu desain. Keseimbangan dapat dilihat dari komposisi desain dari titik pusat desain dengan kanan kiri atau atas bawah sehingga desain tidak terlihat berat sebelah. Titik pusat dalam *balance* dibedakan menjadi simetris, asimetris dan radikal.



Gambar 2.6. *Symmetrical (top), asymmetrical (middle), radial (bottom)*
(Robin Landa, 2011)

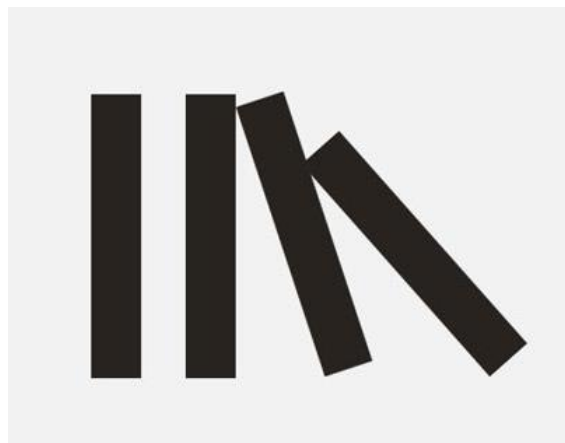
- b. *Emphasis*, merupakan sebuah elemen visual yang dibuat dengan tujuan sebagai pembeda dari elemen visual lainnya yang biasa digunakan sebagai

penekanan. Penggunaan *emphasis* bisa berupa *isolation a shape* (mengisolasi sebuah bentuk), *placement* (penempatan), *scale* (ukuran), *contrast* (kontras) dan *pointers* (arah).



Gambar 2.7. *Emphasis*
(Robin Landa, 2011)

- c. *Rhythm*, merupakan susunan elemen desain yang bersifat repetitive atau pattern. Banyak faktor yang bisa membentuk rhythm yaitu warna, tekstur, *figure and ground*, *emphasis* dan *balance*.



Gambar 2.8. Contoh gambar *rhythm*
(<https://minimalexhibit.com/rhythm-design/.html>)

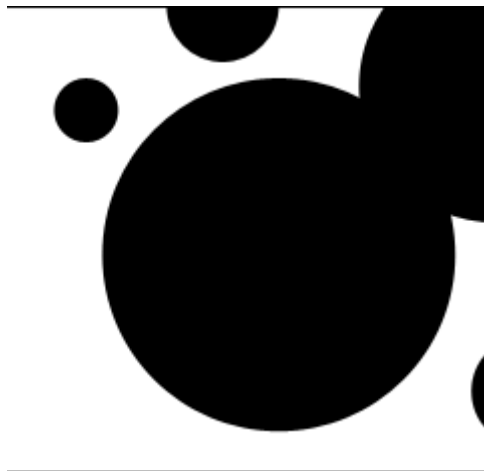
- d. *Unity*, merupakan bentuk visual yang diletakan sedemikian rupa hingga terbentuk sebuah kesatuan desain. Dibuat dengan kemiripan yang utuh antara penempatan, kemiripan, bentuk dan warna.



Gambar 2.9. Contoh gambar *unity*

(<https://www.grafis-media.website/2018/10/7-prinsip-desain-grafis.html>)

- e. *Scale*, merupakan sebuah ukuran elemen desain yang diatur sedemikian rupa sehingga membentuk komposisi yang baik.



Gambar 2.10. Contoh gambar *scale*

(<https://www.oozlemedia.com/basic-elements-of-graphic-design/.html>)

2.2. Buku

Menurut KBBI, buku memiliki definisi yaitu helai kertas berjilid yang di dalamnya berisikan tulisan untuk dibaca atau lembaran kosong untuk ditulis. Sedangkan menurut Haslam (2006), buku adalah wadah yang tersusun dari serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid yang memiliki fungsi untuk

melestarikan, menguraikan dan memberikan pengetahuan-pengetahuan kepada pembaca (hlm. 9). Buku dianggap berhasil apabila dapat menggugah minat baca target sarannya. Dari definisinya, dapat dikatakan bahwa buku adalah informasi tercetak yang berisi pengetahuan melalui tulisan-tulisan dan pemikiran penulisnya.

2.2.1. Fungsi Buku

Williamson (1983) mengatakan bahwa buku memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut (hlm. 19):

1. Buku untuk dijual, untuk mencapai fungsi ini buku harus menarik perhatian pembaca atau target sarannya.
2. Buku untuk dipegang, dibuka dan dibawa, karena fungsi tersebut maka sebaiknya buku dibuat sesuai dengan keperluan pembacanya dari mulai bentuk hingga isi disesuaikan dengan target pembaca.
3. Buku untuk dilihat, merupakan kepentingan visual utama dalam mendesain buku yaitu memiliki konten dan visual menarik untuk dilihat.
4. Buku untuk disimpan, setelah pembaca membaca buku pastilah buku akan disimpan maka sangat penting untuk memperhatikan bahan yang berkualitas dalam pembuatannya.

2.2.2. Jenis Buku

Pada umumnya, buku hanya dibagi menjadi 2 jenis yaitu buku fiksi dan non fiksi. Masing-masing buku fiksi dan non fiksi memiliki turunannya masing-masing disesuaikan dengan umur pembaca. Dalam kategori buku untuk anak, Lynch Brown dan Tomlinson (1999) membaginya menjadi beberapa jenis (hlm. 71):

1. *Baby Books*, buku ini didesain untuk bayi berumur 0-2 tahun sehingga desain dalam buku memiliki warna yang cerah dan desain yang sederhana. Penggunaan jenis material juga sangat diperhatikan dalam membuat buku ini.
2. *Interactive Books*, buku ini mengandung ajakan kepada anak untuk melakukan sesuatu baik secara verbal maupun fisik dalam membacanya. *Interactive books* sering juga disebut sebagai buku bermain. Buku ini biasanya ditargetkan untuk anak berumur 2-6 tahun.
3. *Toy Books*, biasanya disebut juga dengan buku mekanik. Halaman dalam buku mengandung Teknik *pop-up*, bisa digerakan atau digeser dan konsep tiga dimensi. Buku ini bisa dibuat untuk semua umur namun tidak akan tahan lama ditangan anak-anak kecil.
4. *Alphabet and Counting Books*, buku ini mengandung edukasi awal pengenalan huruf dan angka untuk anak.
5. *Concepts Books*, buku ini memiliki konsep tersendiri. Biasanya mengandung lebih banyak aktivitas dibandingkan jalan cerita. Contoh dari concept books adalah buku nama-nama hewan, pengenalan benda-benda hingga penyusunan kata. Buku ini cocok untuk anak berumur 2-4 tahun.
6. *Wordless Books*, buku ini hanya mengandalkan ilustrasi dalam penggambaran jalan ceritanya. Sedikit sekali teks yang dimuat dalam buku ini. Biasanya ditujukan untuk anak yang baru mulai bisa membaca.
7. *Picture Storybooks*, adalah buku dimana ilustrasi dan teks cerita sama-sama memiliki peran penting dalam menyampaikan cerita. Buku ini bisa

digunakan untuk semua umur dengan penggunaan ilustrasi dan kata-kata yang berbeda. Pada anak berumur 4-7 tahun, buku ini dapat dibaca Bersama orang yang lebih dewasa serta memperluas pengetahuan tentang kata baru. Untuk anak diatas 7 tahun, dapat dibaca sendiri dengan memperkaya ilustrasi.

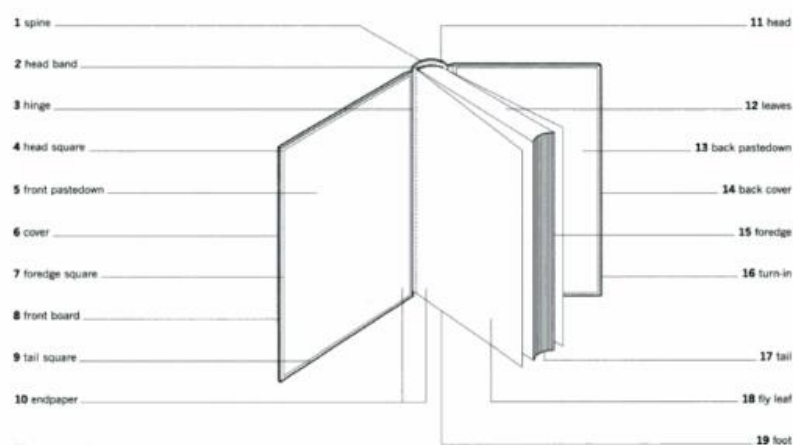
8. *Transitional Books*, adalah buku transisi dimana pembaca sudah mulai diarahkan ke bacaan yang lebih berat. Biasanya berisi lebih banyak teks dan ilustrasi hanya sebagai pendukung.

2.2.3. Anatomi Buku

Dalam membuat buku perlu diperhatikan anatomi atau struktur yang membentuknya. Haslam (2006) menjelaskan komponen buku terbagi menjadi 3 bagian utama yaitu blok buku, halaman serta *grid* (hlm. 20):

1. Blok buku

Menurut Haslam (2006) komponen buku terdiri dari hal-hal sebagai berikut:



Gambar 2.11. Struktur buku

(Haslam, 2006)

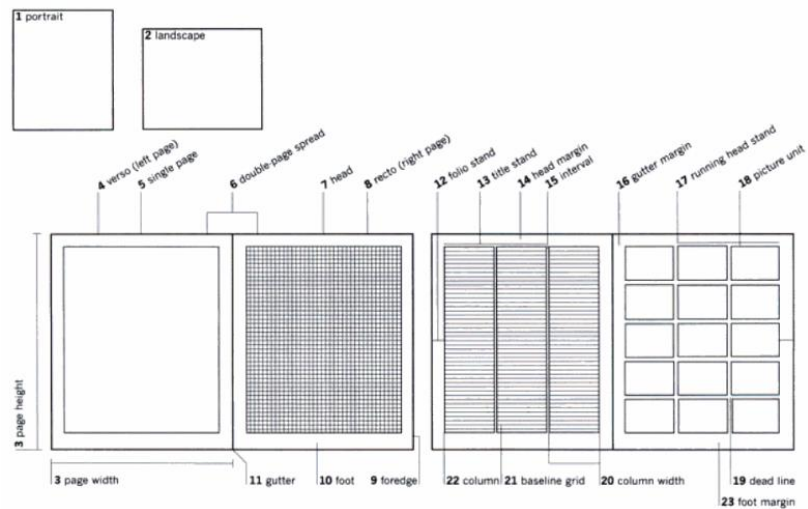
- a. *Spine*: bagian punggung buku yang melindungi ketebalan buku.

- b. *Head band*: benang bewarna yang berfungsi untuk menjalid atau melilit antara *spine* dan blok buku.
- c. *Hinge*: engsel diantara sampul dan *spine*.
- d. *Head square*: pelindung atas buku.
- e. *Front pastedown*: *endpaper* yang disisipkan kebagian papan depan buku.
- f. *Cover*: papan atau kertas tebal yang berada didepan dan belakang buku.
- g. *Foredge square*: bagian tepi buku diseborang *spine*.
- h. *Front board*: papan *cover* di buku bagian depan buku.
- i. *Tail square*: pelindung kecil yang berada dibawah *cover*.
- j. *Endpaper*: dua lembar kertas yang berada di bagian awal halaman buku.
- k. *Head*: bagian atas buku.
- l. *Leaves*: kumpulan halaman depan dan belakang.
- m. *Back pastedown*: kertas halaman bagian akhir yang disisipkan ke *cover* belakang.
- n. *Back cover*: papan *cover* belakang buku.
- o. *Foredge*: sisi tepi luar buku.
- p. *Turn in*: bagian luar kertas atau kain yang dilipat kedalam *cover* buku.
- q. *Tail*: bagian bawah pada blok buku.
- r. *Fly leaf*: lembar kertas kosong yang berada dibagian halaman terakhir buku.

- s. *Foot*: tepi bawah buku.

2. Halaman dan *grid*

Menurut Haslam (2006) halaman dan *grid* buku terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut;



Gambar 2.12. Struktur Halaman dan *Grid*

(Haslam, 2006)

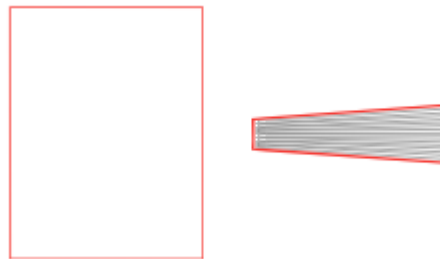
- a. *Portrait*: aturan dimana tinggi kertas lebih panjang dari lebar kertas pada halaman.
- b. *Landscape*: aturan dimana lebar kertas lebih panjang dari tinggi kertas pada halaman.
- c. *Page height and width*: size sebuah halaman.
- d. *Verso*: bagian halaman kiri buku biasanya diisi dengan halaman folio.
- e. *Single page*: halaman tunggal.
- f. *Double page spread*: dua halaman yang saling berhadapan yang biasanya dihubungkan dengan lipatan tengah agar menjadi *single page*.

- g. *Head*: buku bagian atas.
- h. *Recto*: bagian atas kanan buku.
- i. *Foreedge*: buku dibagian depan.
- j. *Gutter*: margin buku.
- k. *The folio stand*: sebuah garis pembatas posisi folio.
- l. *Title stand*: garis pembatas bagian *grid* judul.
- m. *Head margin*: margin bagian atas halaman.
- n. *Interval/column gutter*: ruang mendatar yang memisahkan kolom-kolom.
- o. *Gutter margin/binding margin*: margin dalam yang posisinya berdekatan dengan letak jilidan.
- p. *Running head stan*: garis pembatas *grid running head*.
- q. *Picture unit*: divisi modern dari *grid* kolom yang terbagi baseline dan dipisahkan garis kasat mata.
- r. *Dead line*: garis kasat mata yang memisahkan foto.
- s. *Coloumn width*: lebar sebuah kolom yang menentukan panjang garis.
- t. *Baseline*: garis pada tipe baris.
- u. *Column*: kotak-kotak *grid* yang berfungsi untuk mengatur.
- v. *Foot margin*: margin halaman bagian bawah.
- w. *Shoulder/foreedge*: margin pada bagian depan tepi buku.
- x. *Coloumn depth*: tinggi kolom yang dibatasi oleh titik atau nomor.

2.2.4. Jenis Jilid Buku

Dalam menyatukan halaman buku diperlukan jilid yang sesuai dengan kebutuhan. Evans & Sherin (2013) menyebutkan beberapa jenis jilid buku sebagai berikut (hlm. 80):

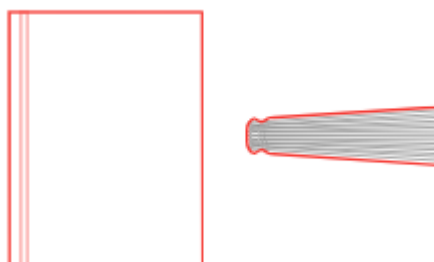
1. *Perfect Binding*, kertas halaman buku dipotong dengan ukuran yang sama lalu ditumpuk dan di lem menggunakan lem panas.



Gambar 2.13. *Perfect Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

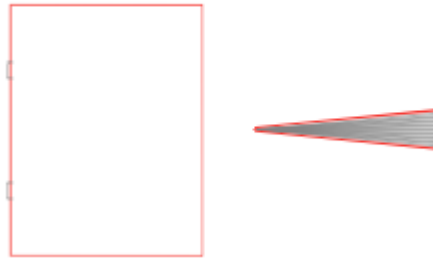
2. *Case Binding*, kertas halaman buku dijahit didaerah punggung kertas lalu disatukan dengan cover depan dan belakang menggunakan lem.



Gambar 2.14. *Case Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

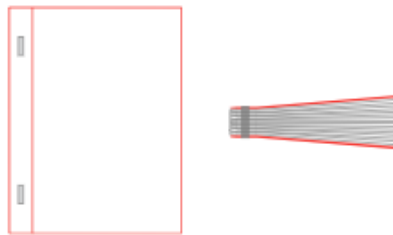
3. *Saddle Stitch Binding*, kertas halaman buku dan cover disteples pada bagian tengah secara bersamaan.



Gambar 2.15. *Saddle Stitch Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

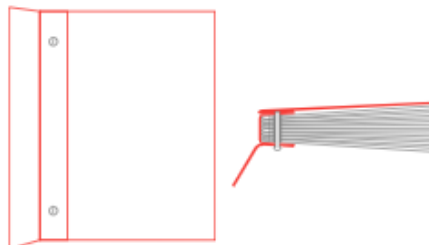
4. *Side Stitch Binding*, kertas halaman buku dan cover digabungkan menggunakan staples di 2 sisi berbeda atas dan bawah.



Gambar 2.16. *Side Stitch Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

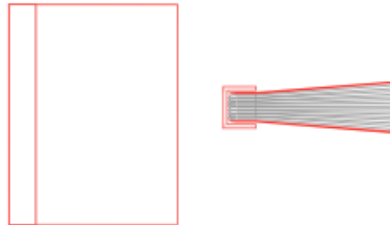
5. *Screw and Post Binding*, kertas halaman buku dan cover digabungkan menggunakan screw dan post sehingga buku bisa dibuka dan dipasang kembali halamannya.



Gambar 2.17. *Screw and Post Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

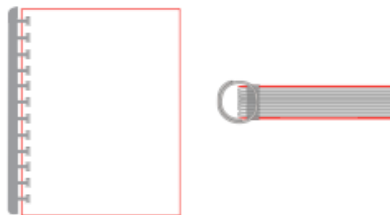
6. *Tape Binding*, kertas halaman buku dan cover digabungkan menggunakan lem pada setiap ujung lembaran.



Gambar 2.18. *Tape Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

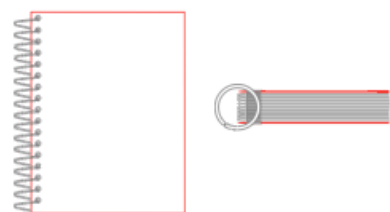
7. *Plastic Comb Binding*, kertas halaman buku dan cover digabungkan dengan cara dibolongi lalu dimasukkan alat jilid plastik.



Gambar 2.19. *Plastic Comb Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

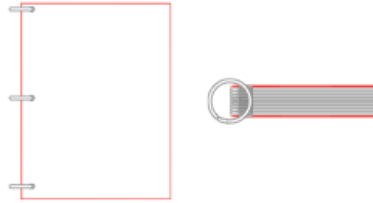
8. *Spiral and Double-Loop Wire Binding*, kertas halaman buku dan cover digabungkan dengan cara dibolongi lalu dimasukkan besi atau plastik spiral yang sering disebut juga jilid spiral.



Gambar 2.20. *Spiral and Double-Loop Wire Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

9. Ring Binding, kertas halaman buku dan cover digabungkan dengan cara dibolongi lalu dimasukkan ring secara satu persatu.



Gambar 2.21. *Ring Binding*

(Evans & Sherin, 2013)

2.2.5. Jenis Kertas

Kertas memiliki beragam jenis mulai dari bahan, berat hingga penggunaannya.

Evans dan Sherin (2013) mengelompokkan kertas dari cara penggunaan dan pengaplikasiannya sebagai berikut (hlm. 79):

Tabel 2.1. *Paper Usage Guide* oleh Evans & Sherin

Paper Type / Standard Size (inches and cm)	Characteristics/ Colors	Finishes	Typical Sizes (inches)	Basis Weights (lb)	Primary Uses
Bond 17 × 22 (43.2 × 55.9 cm)	Comes in a range of pastels, neutrals, matching envelopes, and cover weights	Smooth, cockle	8½ × 11, 8½ × 14, 11 × 17, 17 × 22, 17 × 28, 19 × 24, 19 × 28, 23 × 35 rolls	16, 20, 24	Fliers, forms, photocopies, newsletters
Writing paper 17 × 22 (43.2 × 55.9 cm)	Comes in a range of colors and flocking options that match envelopes, plus cover and text weights	Smooth, linen laid, vellum, cockle, and more	8½ × 11, 17 × 22, 22½ × 35, 23 × 35, 25 × 38 rolls	24, 28	Stationery
Uncoated book 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Comes in a range of colors and is thicker and more opaque than bond or writing papers	Smooth	8½ × 11, 8½ × 14, 17½ × 22½, 23 × 29, 22½ × 35, 23 × 35, 25 × 38, 35 × 45, 38 × 50 rolls	30, 32, 35, 40, 45, 50, 60, 65, 70, 80	Books, direct mail, newsletters, catalogs
Text 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Comes in a range of colors and flocking options that match envelopes, plus cover and text weights	Smooth, linen laid, vellum, cockle, and more	8½ × 11, 17½ × 22½, 23 × 35, 25 × 38, 26 × 40	60, 65, 70, 75, 80, 100	Letterhead, annual reports, invitations, posters, brochures, direct mail, books
Coated book 25 × 38 (63.5 × 96.5 cm)	Matching cover weights limited to white and cream although specialty lines exist in a range of colors	Dull, gloss, matte, cast coated, some embossed finishes	19 × 25, 23 × 29, 23 × 35, 25 × 38, 35 × 45, 38 × 50	40, 45, 50, 60, 70, 80, 100	Magazines, catalogs, books, direct mail, annual reports
Cover 20 × 26 (50.8 × 66 cm)	Heavier and more durable counterpart to coordinate with text, book, and writing papers	Smooth, cockle, linen laid, vellum, dull, gloss, matte, cast coated	20 × 26, 23 × 35, 35 × 38, 26 × 40	60, 65, 80, 100, 120, 130	Business cards, covers for annual reports, brochures, menus, tickets, postcards, pocket folders, greeting cards
Index/Bristol 22½ × 28½ (57.2 × 72.4 cm)	Comes in a range of colors and finishes	Coated, vellum, smooth	22 × 28, 22½ × 28½, 23 × 35, 24 × 36, 25½ × 30½, 28 × 44	67, 90, 100, 110, 125, 140, 150, 175	Postcards, file folders, index cards, boxes, tickets, clothing tags
Translucent vellum	Semitransparent stock comes in a range of colors and weights plus matching envelopes	Smooth, grooved	8½ × 11, 23 × 35, 25 × 38	17, 21¼, 24, 27, 29, 40, 48, 53	Fly sheets, overlays, see-thru envelopes for invitations and other mailings
Newsprint 24 × 36 (61 × 91.5 cm)	Inexpensive, light-weight, white/ manila only	Vellum	Rolls	30	Newspapers, tabloids
Label	Comes in gummed, pressure sensitive, self-adhesive backing, and in a range of colors	Smooth (uncoated), matte, dull, glossy, and cast coated	8½ × 11, 17 × 22, 20 × 26, 24 × 30 rolls	60, 70	Labels, signs, stickers
Kraft 24 × 36 (61 × 91.5 cm)	Strong and durable, brown/ manila only	Vellum	Rolls	30, 40, 50	Bags, envelopes

2.3. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bagian dari daya tarik perancangan suatu buku. Heller (1990) mengatakan bahwa ilustrasi sangatlah efektif untuk membuat suatu karya desain menjadi lebih menarik perhatian (hlm. 7). Ilustrasi membantu pembaca untuk membayangkan atau menggambarkan suatu kejadian. Breckon (1988) menyimpulkan bahwa ilustrasi merupakan gambar yang berhubungan dengan kata-kata sehingga gambar tersebut dapat menyampaikan pesan tertentu.

Melihat dari banyaknya pengertian, secara garis besar ilustrasi merupakan suatu gambar untuk menyampaikan maksud atau pesan agar lebih mudah dimengerti oleh targetnya.

Secara praktek, ilustrasi berbeda dengan seni gambar. Rees (2014) mengatakan bahwa menggambar hanya mementingkan suatu estetika dan memenuhi kesenangan pembuatnya. Ilustrasi memiliki arti yang berbeda, ilustrasi memiliki nilai desain dan komersil. Dalam pembuatan ilustrasi harus dipertimbangkan pesan seperti apa yang harus disampaikan dan pesan apa yang tidak harus disampaikan melalui gambar. Hal ini bisa disaring berdasarkan keadaan atau parameter yang sudah ditentukan dari permasalahan yang menciptakan desain tersebut.

2.3.1. Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beragam jenis disesuaikan dengan kebutuhannya. Wegen (2009) mengelompokkan jenis ilustrasi sebagai berikut:

1. Kartun, berbentuk karakter manusia atau hewan yang cenderung memiliki karakter yang lucu.



Gambar 2.22. kartun *Power Puff Girls*.
(<https://www.cartoonnetwork.ca/html>.)

2. Komik, memiliki karakteristik berupa balon percakapan yang mewakilkan perkataan karakter di dalamnya.



Gambar 2.23. Komik Marvel.

(<https://www.theguardian.com/books/html>.)

3. Karikatur, memiliki ciri khas perbedaan skala kepala dan badan yang tidak ideal.



Gambar 2.24. Contoh gambar karikatur.

(<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-karikatur/html>.)

4. Fantasi, biasanya berhubungan dengan dunia fiksi, mitologi, legenda hingga makhluk-makhluk khayalan.



Gambar 2.25. Contoh karakter fantasi.

(<https://cogconnected.com/2017/09/heck-yes-theres-boxer-etrian-odyssey-v/html>.)

5. Manga, berasal dari Jepang yang memiliki arti gambar lucu. Memiliki karakteristik berupa ukuran mata yang besar pada karakternya.



Gambar 2.26. Contoh ilustrasi manga.

(<https://www.primevideo.com/region/fe/detail/html>.)

6. Editorial, ilustrasi yang digunakan dengan tujuan editorial seperti majalah dan koran.



Gambar 2.27. Contoh ilustrasi editorial.
 (<https://koran.tempo.co/edisi/6653/2018-07-25/editorial/html>.)

7. Dekoratif, merupakan ilustrasi untuk menambah ornamen dan estetika.



Gambar 2.28. Contoh ilustrasi dekoratif.
 (<https://www.worthpoint.com/worthopedia/painting-oriental-aesthetics-470690953/html>.)

2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki tujuan-tujuan tertentu dalam buku. Dikutip dari Arifin dan Kusrianto (2009), ilustrasi dalam buku memiliki fungsi sebagai berikut (hlm. 70):

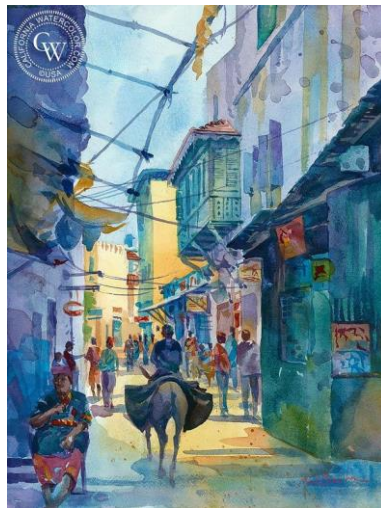
1. Fungsi deskriptif, menggantikan suatu uraian kata-kata narasi menggunakan gambar agar lebih mudah dipahami.

2. Fungsi ekspresif, dengan ilustrasi sebuah gagasan, ekspresi, situasi, perasaan lebih mudah disampaikan dan dirasakan.
3. Fungsi analitis, ilustrasi dapat menunjukkan sesuatu secara lebih terperinci dari suatu proses atau benda dengan detail.
4. Fungsi kualitatif, dengan ilustrasi sebuah data kualitatif dapat disampaikan dengan lebih mudah.

2.3.3. Teknik dan Media Ilustrasi

Ilustrasi mengalami perkembangan panjang hingga saat ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Teknik dan media ilustrasi mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Salisbury (2004) menjelaskan Teknik dan media ilustrasi dibagi menjadi sebagai berikut (hlm. 42):

1. *Watercolor*, cat air merupakan media transparan dengan warna yang menyebar melalui brush pada kertas.



Gambar 2.29. Ilustrasi menggunakan cat air.

(<https://www.californiawatercolor.com/products/street-on-lamu-island-kenya-sid-bingham-art/html>.)

2. *Acrylic paint*, menggunakan cat akrilik yang sering disebut cat alternatif dari cat minyak. Warna yang dihasilkan sangat pekat dan mudah kering.



Gambar 2.30. Ilustrasi menggunakan cat akrilik.

(<https://www.artistsandillustrators.co.uk/how-to/Buildings-Architecture/1895/daily-art-challenge-use-acrylic-paint-neat/html>.)

3. *Oil paints and pastels*, menggunakan cat minyak yang dapat memberikan efek kaya dan dalam pada gambar. Biasanya tidak digunakan untuk buku anak-anak.



Gambar 2.31. Ilustrasi menggunakan cat minyak.

(<https://fineartamerica.com/featured/chrysanthemums-on-turquoise-palette-knife-impasto-oil-painting-mona-edulesco/html>)

4. *Black and white work*, biasanya digambar menggunakan pensil sehingga menghasilkan warna hitam putih dan abu-abu pada kertas.



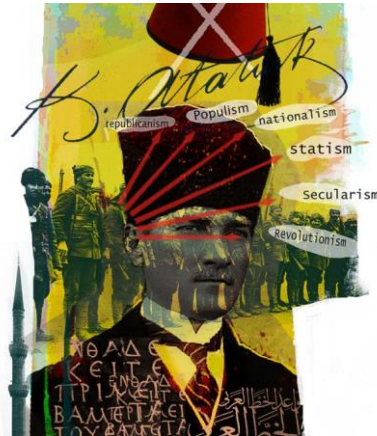
Gambar 2.32. Ilustrasi dengan gaya hitam putih.
(<https://id.pinterest.com/pin/556124253962035628/html>.)

5. *Print-based media*, menggunakan media cetak manual. Dahulu sering digunakan oleh para ilustrator untuk memperbanyak karya buku mereka.



Gambar 2.33. Ilustrasi menggunakan Teknik *print based media*.
(Martin Salisbury, 2004)

6. *Collage and mixed media*, menggunakan banyak media dalam penciptaannya seperti campuran susunan kertas, cat, koin hingga kain.



Gambar 2.34. Ilustrasi dengan Teknik kolase.
(<https://www.agoodson.com/styles/collage-illustrators/html>.)

7. Digital, merupakan media ilustrasi paling modern dengan menggunakan komputer.



Gambar 2.35. *Digital Illustration*.
(<https://www.artstation.com/artwork/qZ12n/html>.)

2.4. Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Anak

Ilustrasi sering sekali digunakan sebagai elemen utama dalam buku cerita anak. Salisbury (2004) mengatakan dalam beberapa tahun terakhir buku ilustrasi anak sedang berada dalam masa emas. Banyak sekali variasi yang dapat dilihat saat ini

dimulai dari gaya ilustrasi, bentuk buku hingga cara penyampaian cerita di pasar internasional (hlm. 16). Banyaknya variasi dan jenis buku ilustrasi anak memperkaya dunia literasi anak.

2.4.1. Definisi Literasi Anak

Definisi literasi anak tentunya sangat beragam. Lynch-Brown dan Tomlinson (2005) mengatakan literasi anak adalah buku yang baik untuk anak dari lahir hingga masa remaja meliputi relevansi dan ketertarikan anak dari masa umurnya yang meliputi puisi, cerita fiksi dan non fiksi. Dalam membuat literasi anak terdapat 3 hal penting yang harus diperhatikan (hlm. 2):

1. *Content*, dalam buku cerita anak konten yang dibuat tidak selalu hal-hal yang bersangkutan dengan masa kecil anak (non fiksi). Tetapi bisa juga dengan hal-hal yang menjadi kesukaan anak seperti dinoaurus, mumi, rekor dunia hingga pertempuran pesawat luar angkasa (fiksi).
2. *Quality*, kualitas dalam penulisan tidak mudah untuk dijelaskan, tetapi kualitas yang baik harus didukung oleh originalitas ide, penggunaan Bahasa, keindahan gaya literasi dan gaya seni ilustrasi didalamnya yang dapat membuat buku menjadi lebih menarik dan memiliki arti tersendiri dari tahun ke tahun.
3. *Personal value*, literasi anak harus menuntun kepada pemenuhan akademis anak. Dalam buku, literasi harus bersifat menyenangkan, menginspirasi, imajinasi, mewakilkan, memahami dan empati, mewariskan serta memiliki pesan moral.

2.4.2. Desain dan Tipografi

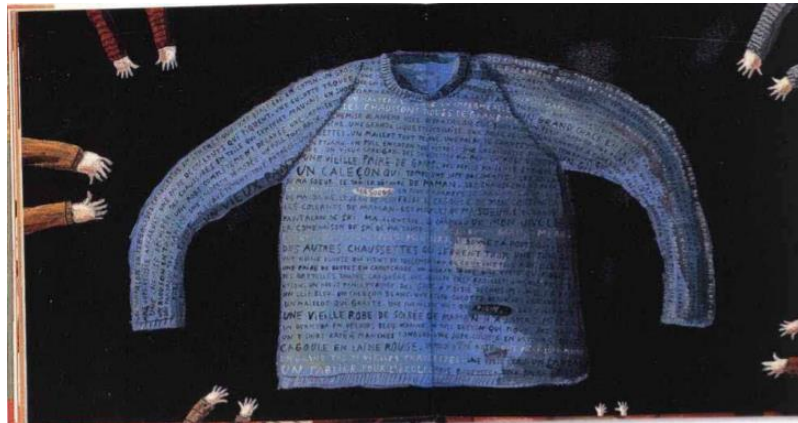
Desain yang bagus pada buku dapat menawarkan pengalaman keindahan seni yang baik pada pembaca bahkan sebelum membaca isi konten buku tersebut. Sehingga dalam penempatan elemen-elemen ilustrasi harus dipertimbangkan dengan baik. Salisbury (2004) menjelaskan 3 hal yang harus diperhatikan dalam mendesain buku ilustrasi (hlm. 120):

1. Dinamika komposisi dan layout, pengaturan antar bidang dalam *double page spread* memainkan peran penting untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur cerita dan mengarahkan mata pembaca. Penempatan ilustrasi dan teks narasi harus diperhatikan.



Gambar 2.36. Contoh penempatan ilustrasi dan teks narasi.
(Mike Salisbury, 2004)

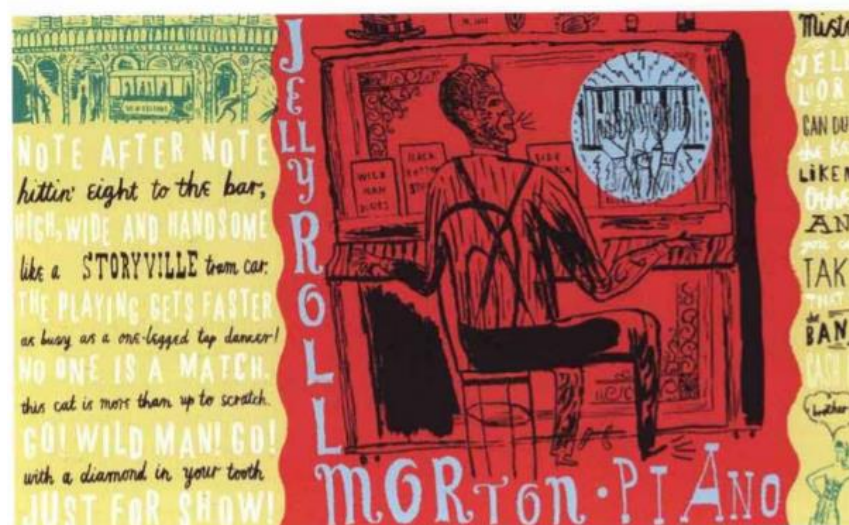
2. Peran desain, sama seperti perkembangan visual buku ilustrasi juga berkembang dalam sisi desain. Illustrator mulai memperhatikan desain secara keseluruhan hingga cara produksi buku. Buku ilustrasi saat ini banyak memainkan elemen desain selain gambar seperti tekstur buku, lipatan buku hingga *cover* interaktif pada buku.



Gambar 2.37. *text as texture*.

(Mike Salisbury, 2004)

3. *Type as Image*, penggunaan teks sebagai gambar bisa digunakan menjadi satu kesatuan. Teks akan diolah bersamaan dengan gambar dan menciptakan ritme baru.



Gambar 2.38. *type as image*.

(Mike Salisbury, 2004)

2.4.3. Elemen Cerita

Buku cerita ilustrasi anak tentunya tidak terlepas dari elemen-elemen pendukung cerita. Memahami bagian-bagian berbeda dari sebuah literasi dapat menambah

kepekaan kita pada karya literasi. Lynch-Brown dan Tomlinson (2005) membagi elemen-elemen cerita fiksi sebagai berikut (hlm. 26):

1. Plot, merupakan hal paling penting dalam elemen cerita. Plot yang baik menciptakan konflik yang meningkatkan perasaan penasaran dan keinginan untuk membaca cerita lebih lanjut.
2. Karakter, pembuatan karakter yang mudah diingat sangatlah penting dalam cerita anak. Pengembangan karakter merujuk pada perubahan baik dan buruk, perjalanan karakter menuju akhir cerita. Dalam cerita anak biasanya terdapat satu atau dua karakter utama dan beberapa karakter pendukung. Idealnya karakter utama merupakan karakter protagonist.
3. Latar waktu dan tempat, dalam cerita anak latar waktu dan tempat membawa imajinasi anak berkembang. Walaupun tidak dalam semua cerita latar waktu dan tempat memiliki peran yang penting. Selain itu, latar waktu dan tempat juga menentukan suasana yang akan digambarkan dalam ilustrasi.
4. Tema, dalam buku cerita anak tema yang diangkat harus berguna baik untuk kehidupan anak maupun ketertarikan anak. Tema harus berlandaskan moral yang tinggi dan standard etika.
5. Pengayaan, suatu cara penulis untuk menampilkan cerita itu sendiri. Penulis harus memperhatikan gaya pembahasaan hingga konten yang akan dimuat di dalam buku.

2.4.4. Pengelompokkan Usia

Buku ilustrasi cerita anak tentunya memiliki batas-batas usianya tersendiri seperti layaknya buku kebanyakan. Kemampuan fisik, kognitif, Bahasa dan penyerapan moral cerita sangat penting dipikirkan dalam pemilihan buku. Hal ini akan memudahkan dalam pembuatan buku cerita itu sendiri. Lynch-Brown dan Tomlinson (2005) mengelompokkan usia anak sebagai berikut (hlm. 16):

1. Umur 0-2 tahun, dalam usia ini hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana cara membuat mereka memperhatikan ilustrasi dan duduk diam sambil melihatnya. Buku untuk anak usia 0-2 tahun harus memiliki warna yang cerah, playful, tidak menggunakan bahan yang berat dan beracun, memiliki konten yang pengetahuan sekitarnya seperti pengenalan benda, pengenalan keluarga, buah serta warna.
2. Umur 2-4 tahun, kegiatan sehari-hari dan pengenalan sesuatu yang familiar merupakan topik yang baik untuk usia ini. Penggunaan buku yang tepat adalah buku cerita bergambar dengan plot sederhana, ilustrasi yang dapat memberitahu plot cerita dan karakter lucu dan menarik.
3. Umur 4-8 tahun, saat menginjak usia ini anak sudah dapat berpikir dan menentukan apa yang ingin dilakukannya sendiri seperti belajar, bermain sepeda dan bermain bersama teman. Buku cerita harus memiliki plot yang mudah, narasi dapat dibuat lebih panjang dalam masa transisi ini. Cerita rakyat merupakan cerita yang cukup populer untuk anak umur ini. Anak mulai menunjukkan emosi dalam membaca cerita.

4. Umur 9-12 tahun, pada usia ini plot novel sudah mulai bisa dikenalkan pada anak. Anak usia ini cenderung menyukai cerita yang menceritakan tentang anak muda seperti mereka yang sedang berkembang dan menemukan hal-hal baru di dunia. Cerita yang cocok adalah cerita perjuangan hidup, teman sebaya dan hewan-hewan realis. Pada usia ini juga anak sudah bisa dikenalkan dengan genre-genre cerita seperti misteri, fantasi, sci-fi dan romantic.

2.5. Sastra Daerah

Sastra daerah merupakan bukti bahwa manusia sudah menyukai cerita jauh sebelum manusia bisa menulis salah satunya adalah cerita yang berkembang dan hidup didalam suatu masyarakat. Cerita ini diceritakan secara turun menurun dari mulut ke mulut. Bahkan hingga saat ini masih terus diceritakan karena banyak yang masih menyukai cerita tersebut. Salah satu hal yang membuat cerita-cerita tersebut masih disukai anak-anak adalah cerita selalu memiliki akhir yang bahagia.

2.5.1. Jenis Sastra Daerah

Lynch-Brown dan Tomlinson (2005) mengelompokan sastra daerah menjadi beberapa jenis (hlm. 98):

1. *Myth*, merupakan cerita yang menceritakan kejadian terbentuknya suatu tempat dibelahan dunia. Biasanya karakter dalam cerita merupakan dewa dewi ataupun manusia yang mendapatkan suatu keajaiban.

2. *Epics*, merupakan suatu syair kepahlawanan yang menceritakan tentang suatu kejadian heroic dalam banyak episode. Biasanya karakter dalam cerita adalah manusia.
3. *Legends*, merupakan suatu cerita yang berdasarkan cerita yang tidak diketahui kenyataan ataupun hanya khayalan yang biasanya menceritakan sebuah kejadian hebat.
4. *Folktales*, merupakan cerita yang berkembang dan hidup di masyarakat. Cerita rakyat adalah cerita paling digemari oleh anak-anak, tidak ada bukti atau teori yang bisa menjelaskan cerita tersebut namun cerita rakyat dapat menjadi hal yang membentuk ciri khas suatu daerah.
5. *Fables*, merupakan cerita sederhana yang karakter utamanya adalah hewan-hewan.
6. *Religious Stories*, merupakan cerita yang berasal dari suatu agama atau kepercayaan masyarakat tertentu.

2.5.2. Penulisan Ulang Sastra Daerah

Sastra daerah sudah berkembang sejak ribuan tahun lalu dari generasi ke generasi. Tidak dapat dihindari banyaknya versi cerita yang berbeda-beda, namun pastinya memiliki alur yang sama. Dalam penulisan ulang cerita suatu daerah, Lynch-Brown dan Tomlinson (2005) mengatakan cerita harus diseleksi dan dievaluasi terlebih dahulu dengan pertimbangan sebagai berikut (hlm. 94):

- Sastra daerah harus mempertahankan narasi atau cerita yang sama dengan yang dipercaya orang kebanyakan.

- Cerita yang dilestarikan harus memiliki konten yang relevan dengan saat ini bisa dilihat melalui tradisi ataupun pesan moral yang terkandung di dalamnya.
- Sastra daerah harus mewakili suatu budaya dalam daerah tersebut.
- Dalam pembuatan ilustrasi sastra daerah, ilustrasi harus mempertimbangkan *mood* warna dan suasana disesuaikan dengan cerita dan karakter agar cerita tidak salah diartikan.
- Untuk menghormati suatu budaya, sastra daerah harus memiliki kekayaan sastra daerah tersebut yang membuat anak-anak tertarik untuk mengetahui dan mempelajari hal baru.

2.5.3. Sastra Rakyat Bali

Bali merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang masih terjaga kekentalan budayanya di era globalisasi. Destinasi wisata Bali masih banyak yang mengandalkan destinasi budaya. Bali tidak hanya terkenal dengan budaya-budaya seninya seperti tarian, adat, wayang dan lagu, namun juga sastra-sastra lisannya yang memiliki kaitan cukup erat dengan agama mayoritas pada daerah tersebut yaitu agama Hindu. Menurut Geertz (1980), budaya di Bali merupakan hasil peninggalan kerajaan majapahit sehingga terdapat beberapa kesamaan karya sastra dengan Jawa (hlm. 8). Cerita rakyat Bali yang berhubungan dengan dewa dewi Hindu disebut dengan cerita *parwe*. Terdapat banyak cerita *parwe* yang berkembang di Bali. Masing-masing cerita tentunya mengajarkan pesan moral yang berbeda-beda. Tidak sedikit cerita *parwe* yang menceritakan tentang suatu

kejadian alam ataupun suatu tempat yang berhubungan dengan dewa dan dewi Hindu.

Salah satu cerita *parwe* rakyat Bali yang menceritakan suatu kejadian alam adalah cerita mengenai gerhana bulan. Cerita ini tumbuh di masyarakat Bali dan menjadikannya cerita dibalik tradisi ngoncang yang dilaksanakan setiap bulan purnama. Cerita gerhana bulan merupakan cerita rakyat Bali yang diceritakan secara turun menurun yang mengisahkan tentang raksaksa Kala Rau memakan Dewi Ratih atau sang bulan sehingga menyebabkan gerhana bulan total. Cerita ini memiliki pesan moral yang baik untuk anak-anak yaitu mengajarkan keberanian dalam mengatakan suatu kebenaran.