



### **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. Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi visual yang berfungsi sebagai penyampai pesan kepada sebuah audiens (Landa, 2014, hlm. 1). Menurut Landa, desain grafis juga merupakan bentuk visual dari sebuah ide yang mendasari sebuah kreasi, seleksi, dan pengelompokan berbagai elemen visual.

##### 2.1.1. Prinsip Dasar Desain

Beberapa prinsip dasar dari desain grafis adalah kombinasi antara konsep yang lahir dari warisan pengetahuan, tipografi, gambar, dan visualisasi serta elemen-elemen grafis yang dapat mendukung visualisasi dari sebuah pesan (Landa, 2014, hlm. 29 - 37). Menurut Landa prinsip dasar desain adalah format, keseimbangan, hierarki visual, ritme, dan kesatuan.

###### 2.1.1.1. Format

Sebuah perimeter pembatas yang mengatur dan membatasi desain agar tetap tersusun di dalam media yang digunakan. Format menyesuaikan dengan media desain yang digunakan (kertas, layar *handphone*, *billboard*, dan sebagainya) (Landa, 2014, hlm.29).

###### 2.1.1.2. Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain terdapat pada penentuan keseimbangan bobot pada setiap sisi, bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan keterbacaan dan *legibility* dalam sebuah desain. Desain yang seimbang akan menghasilkan harmoni dan menyampaikan pesan dengan lebih jelas. Terdapat 3 jenis keseimbangan dalam desain yaitu keseimbangan simetris, asimetris, dan radial (hlm. 31). Keseimbangan simetris adalah keseimbangan dengan bobot yang sama persis di antara kedua sisi dengan patokan garis axis pada media desain.



Gambar 2. 1 Keseimbangan Simetris

(Landa, 2014)

Keseimbangan asimetri adalah keseimbangan dengan bobot yang berbeda disetiap sisi. Peletakan desain tidak sama persis melainkan disusun melalui pertimbangan bobot setiap elemen yang disusun, dan bagaimana elemen desain dapat menciptakan harmoni secara keseluruhan.

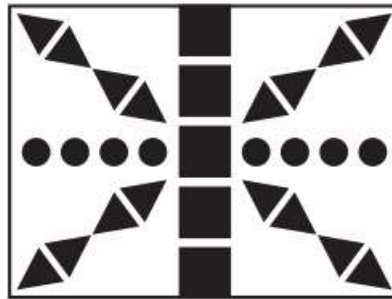


Gambar 2. 2 *Keseimbangan Asimetri*

Sumber: Landa (2014)

*Radial balance* adalah keseimbangan simetri yang dicapai dengan kombinasi antara peletakan elemen secara horizontal dan vertikal.

Penyusunan elemen dimulai dari titik tengah garis pada komposisi (hlm. 33)



Gambar 2. 3 Radial Balance

Landa (2014)

#### **2.1.1.3. Hirarki Visual**

Hirarki visual adalah prinsip utama dalam desain grafis terutama dalam pengaturan penyampaian informasi. Hirarki visual bertujuan untuk menuntun audiens dalam penyampaian pesan. (Landa, 2014, hlm. 33)

#### **2.1.1.4. Empasis**

Empasis adalah aransemennya elemen visual dari menurut kepentingan keberadaan element tersebut. Emphasis digunakan desainer untuk menuntun fokus audiens melihat pesan utama yang ingin disampaikan dalam desain (Landa, 2014, hlm.33).

#### **2.1.1.5. Ritme**

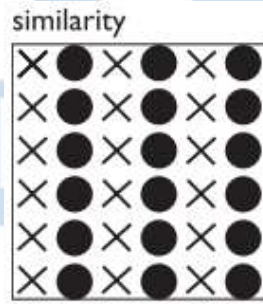
Konsistensi, repetisi, dan pengulangan elemen adalah ritme dalam desain. Ritme bertujuan untuk menuntun alur fokus audiens pada pesan yang ingin disampaikan dalam desain (Landa, 2014, hlm.34).

#### **2.1.1.6. Hukum Gestalt**

Gestalt adalah bahasa Jerman untuk 'bentuk'. Dalam desain, gestalt dibutuhkan untuk menciptakan emphasis dan persepsi keseluruhan elemen desain, menuntun pemikiran audiens dalam menelaah sebuah karya visual. Pendekatan hukum gestalt terdiri dari 6 jenis yaitu *similarity, proximity, continuity, closure, common fate, dan continuing line* (Landa, 2014, hlm.36).

### 1. *Similarity*

Kesamaan karakteristik akan menciptakan alur berpikir yang mengelompokkan kesamaan tersebut. Elemen yang memiliki kesamaan bentuk, tekstur, warna, atau arah dapat dikelompokkan menjadi satu.

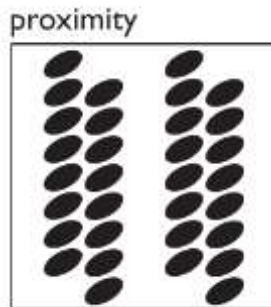


Gambar 2. 4 Similarity

Landa (2014)

### 2. *Proximity*

Elemen yang memiliki jarak dekat antar satu dengan yang lainnya akan dianggap tergolong dalam satu grup yang sama.



Gambar 2. 5 Proximity

Landa (2014)

### 3. *Continuity*

Kesan koneksi dan alur beberapa elemen visual akan dianggap memiliki keterikatan satu dengan yang lain, menciptakan impresi sebuah gerakan.

continuity



Gambar 2. 6 Continuity

Landa (2014)

#### 4. Closure

Pemikiran yang menganggap beberapa elemen individu dipersepsi menjadi satu kesatuan bentuk, unit, atau alur.

closure



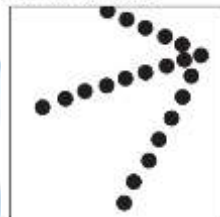
Gambar 2. 7 Closure

Landa (2014)

#### 5. Common Fate

Elemen-elemen yang dipersepsi menjadi satu kesatuan karena memiliki alur penempatan ke arah yang sama

common fate

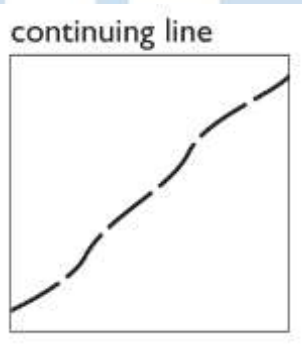


Gambar 2. 8 Common Fate

Landa (2014)

#### 6. *Continuing Line*

Garis selalu dipersepsi menciptakan sebuah jalur. Ketika garis ada yang terputus, audiens akan menganggap keseluruhan bentuk menjadi hancur.



Gambar 2. 9 Continuing Line

Landa (2014)

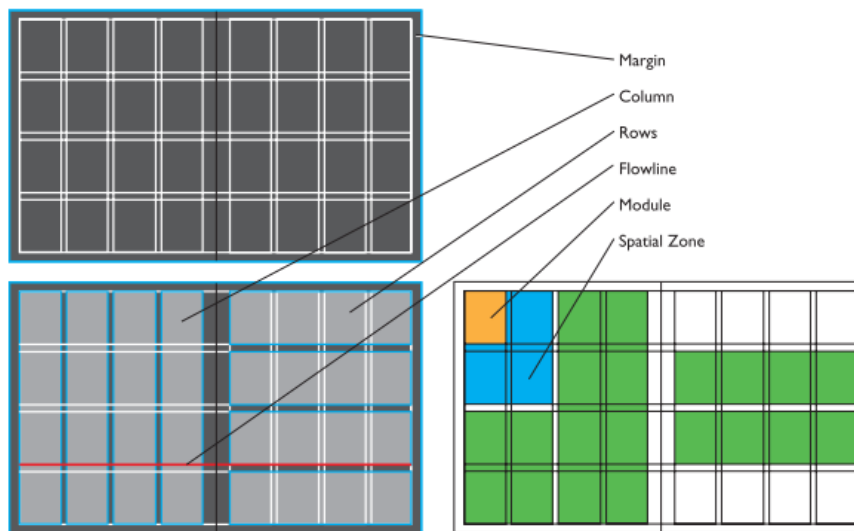
### 2.1.2. Layout dan Grid

Proposi dalam desain grafis berfungsi sebagai pengatur jarak antara elemen visual agar menjaga tingkat keterbacaan dan penyampaian pesan pada suatu media. Untuk memperjelas *layout* dari suatu media, dibutuhkan system *grid* untuk mempermudah proses peletakan.

*Grid* adalah sebuah pemandu komposisi struktural yang terdiri dari garis-garis vertical dan horizontal yang dibagi dalam beberapa kolom dan margin (Landa, 2015, hlm 174). *Grid* biasa ditemukan pada buku, majalah, brosur, *website*, dan media visual lainnya. *Grid* berfungsi untuk mengatur teks dan gambar. Berikut adalah berbagai jenis *grid* menurut buku “Graphic Design Solution” (2015):

### 2.1.2.1. Anatomi Grid

Grid menentukan penempatan tulisan dan gambar dalam sebuah halaman. Grid juga membantu persepsi audiens dalam menentukan kerangka dari keseluruhan desain, menciptakan *continuity*, *unity*, dan alur visual dari media cetak ataupun digital.



Gambar 2.10 Anatomi Grid

Landa (2014)

#### 1. *Margin*

*Margin* adalah bagian kosong yang terdapat pada tepi atas, bawah, kiri, dan kanan media cetak dan digital. *Margin* bertujuan untuk membatasi penempatan elemen digital.

#### 2. *Columns*

Kolom dalam grid adalah salah satu elemen utama yang menyusunnya. Dalam pemakaiannya, jumlah kolom yang digunakan disesuaikan dengan media, tujuan, serta bagaimana seorang desainer ingin menyampaikan pesan tersebut.

#### 3. *Flowline*

*Flowline* adalah susunan dari beberapa kolom yang terukur dengan interval yang sama maupun tak sama



#### 4. Module

Terdiri dari berbagai kolom berbentuk persegi panjang yang (intersected) tersusun secara horizontal maupun vertical. Ukuran dan jumlah kolom disesuaikan dengan kegunaan dan tujuan pembuatan layout.

#### 5. Spatial Zones

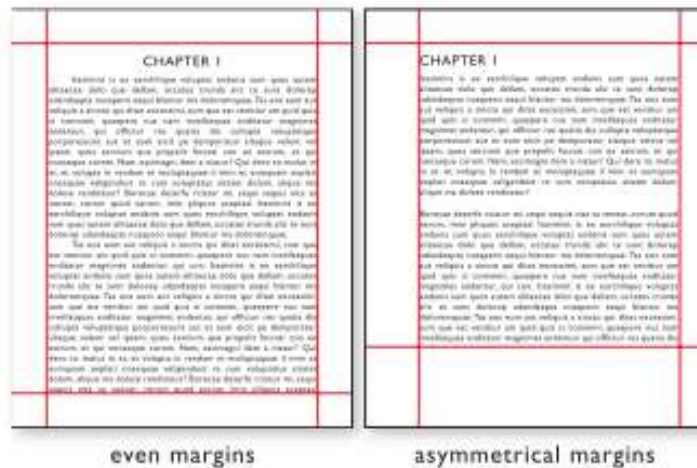
Penggabungan beberapa modul kolom untuk menyusun berbagai elemen grafis. Jumlah kolom dan modul disesuaikan dengan kuantitas teks dan gambar yang akan diletakan pada suatu halaman.

##### 2.1.2.2. Jenis Grid

Menurut Landa (2014, hlm. 174 - 179) grid terbagi menjadi 3 jenis yaitu *single-column grid*, *multicolumn grid*, dan *modular grid*.

##### 1. Single-Column Grid

Grid yang terdiri dari empat garis di setiap sisi kertas (atas, bawah, samping kiri, dan samping kanan). Grid jenis ini disebut juga *manuscript grid*.

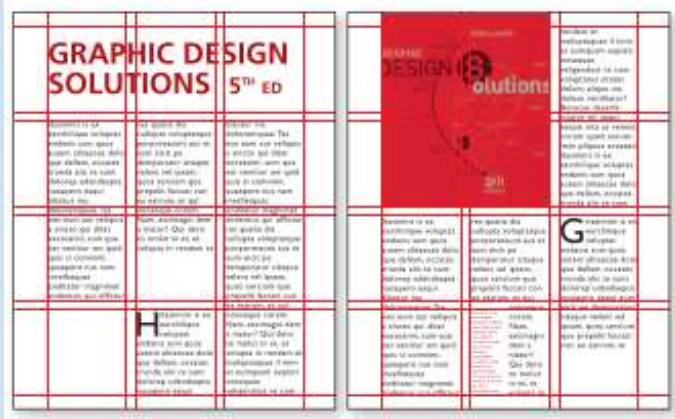


Gambar 2. 11 Single Colum Grid

Landa (2014)

## 2. Multicolumn Grid

Grid yang terdiri dari berbagai kolom dengan ukuran serupa yang disusun secara vertical dengan jarak tertentu. Terdapat 3 variasi yaitu *one-column grid*, *two-column grid*, dan *four column grid*



Gambar 2. 12 Multicolumn Grid

Landa (2014)

## 3. Modular Grids

Tersusun dari berbagai *modul* yang menyilang dan *flowlines*. Kegunaan dari modular grids adalah fleksibilitasnya dalam penyusunan dan penempatan elemen visual serta teks.



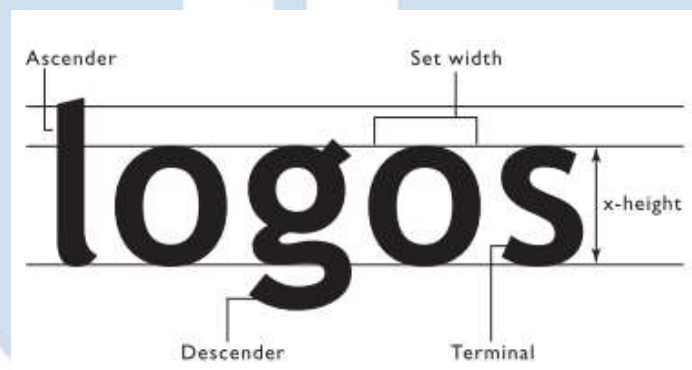
Gambar 2. 13 Modular Grids

Landa (2014)

### 2.1.3. Tipografi

Tipografi adalah sebuah seni dan teknik dalam mengatur tulisan. Menurut Wong (2011) tipografi penting sebagai salah satu elemen penyampaian pesan karena dapat mempengaruhi interpretasi pengolahan pesan di benak orang-orang.

#### 2.1.3.1. Anatomi Huruf



Gambar 2. 14 Anatomi Huruf

Landa (2014)

#### 1. *Ascender*

Bagian dari karakter huruf kecil (b, d, f, h, k, l, dan t) yang memiliki ketinggian melebihi *x-height*.

#### 2. *Descender*

Bagian dari karakter huruf kecil (g, j, p, q, dan y) yang jatuh dibawah garis baseline.

#### 3. *Set Width*

Ukuran lebar sebuah karakter huruf yang diukur dalam satuan picas.

#### 4. *Terminal*

Bagian akhir *stroke* sebuah huruf yang tidak memiliki akhiran *serif*.

#### 5. *X-height*

Ketinggian dari karakter huruf kecil, tidak termasuk *ascender* dan *descenders*.

### 2.1.3.2. Jenis Huruf

Wong (2011) juga mengatakan terdapat 2 jenis tipografi yang umum digunakan, yaitu sans serif dan serif. Tipografi sendiri memiliki berbagai jenis yang lain, berikut adalah klasifikasi tipografi menurut Landa (2014, hlm.47)

#### 1) *Serif*

Disebut juga tipe tipografi modern, terdiri dari garis-garis huruf yang tebal-tipis dengan *serif*.



Gambar 2. 15 Huruf Serif

Landa (2014)

#### 2) *Sans Serif*

Tipografi modern tanpa *serif*. memiliki garis yang bervariasi antara tebal dan tipis.

SANS SERIF

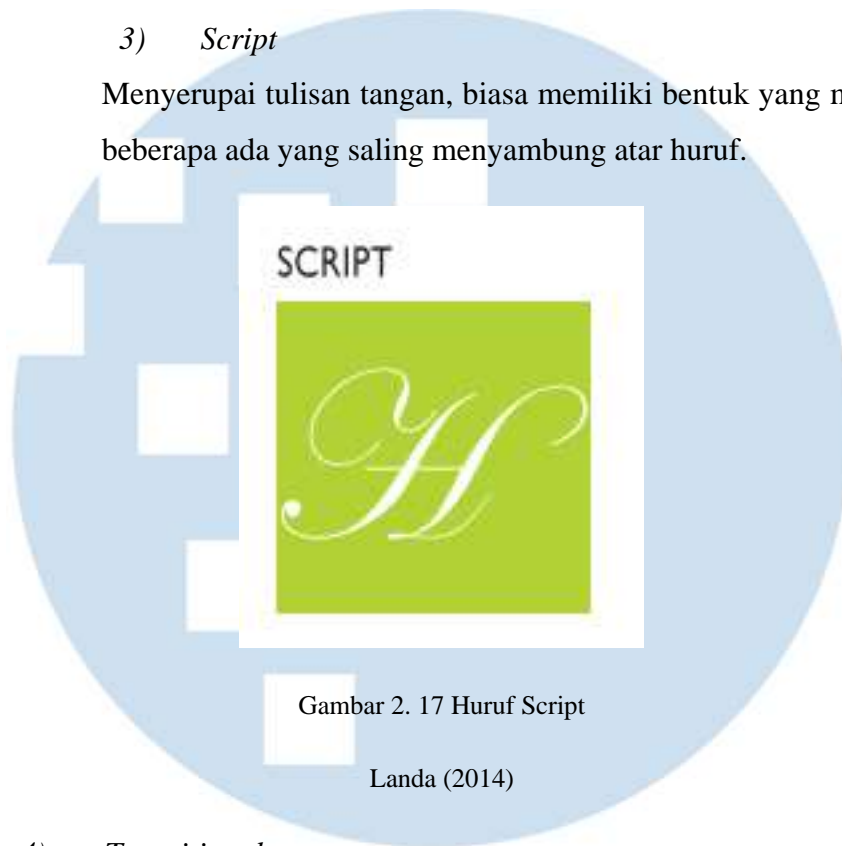


Gambar 2. 16 Huruf Sans Serif

Landa (2014)

3) *Script*

Menyerupai tulisan tangan, biasa memiliki bentuk yang miring dan beberapa ada yang saling menyambung antar huruf.

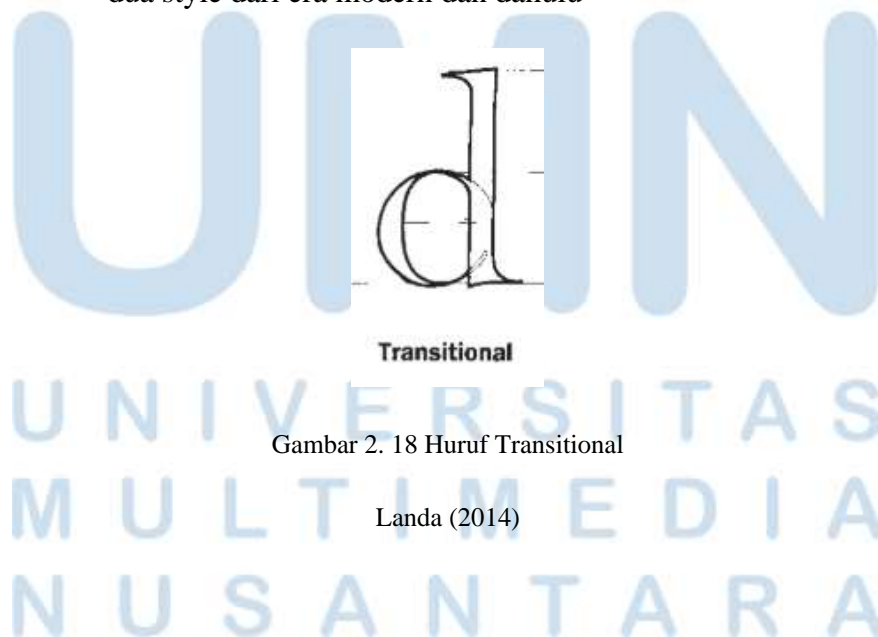


Gambar 2. 17 Huruf Script

Landa (2014)

4) *Transitional*

Bentuk modern dari jenis serif Humanist, mencakup percampuran dua style dari era modern dan dahulu

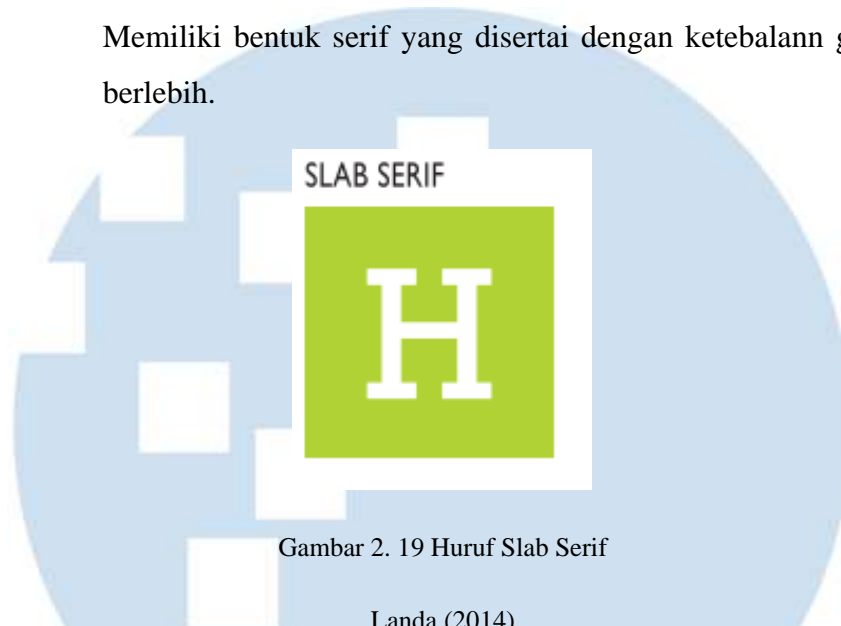


Gambar 2. 18 Huruf Transitional

Landa (2014)

5) *Slab Serif*

Memiliki bentuk serif yang disertai dengan ketebalann garis yang berlebih.

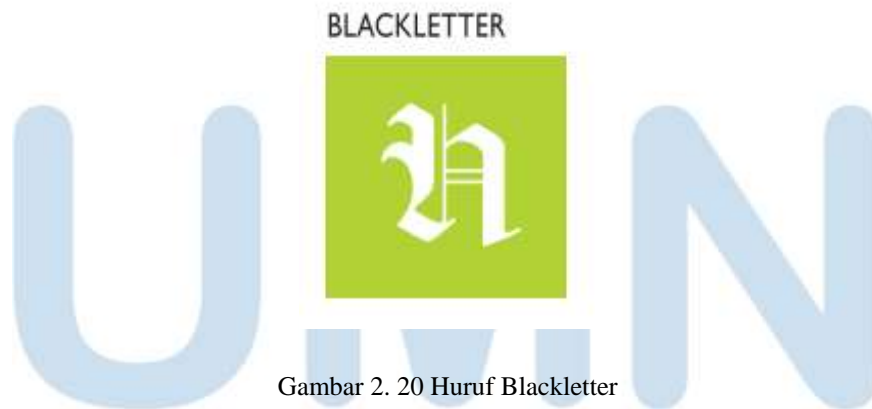


Gambar 2. 19 Huruf Slab Serif

Landa (2014)

6) *Blackletter*

Memiliki nama lain *Gothic*, bergaris tebal dan berjarak sempit antar karakter.

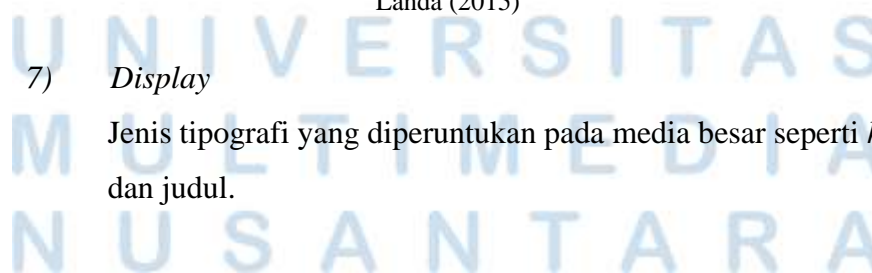


Gambar 2. 20 Huruf Blackletter

Landa (2015)

7) *Display*

Jenis tipografi yang diperuntukan pada media besar seperti *headline* dan judul.



DISPLAY



Gambar 2. 21 Huruf Display

Landa (2015)

## 2.2. Psikologi Warna

Warna adalah salah satu elemen terpenting dalam desain (Landa, 2015, hlm. 23). Landa membagi warna menjadi 2 yaitu *additive color* dan *subtractive color*. *Additive color* dikenal juga dengan nama RGB yang akan tampak jika terkena pantulan cahaya pada sebuah layar digital. Sedangkan *subtractive color* adalah warna CMYK yang tercipta dari pigmen tinta media cetak (hlm. 23-24).



Gambar 2. 22 Additive Color dan Subtractive Color

Landa (2015)

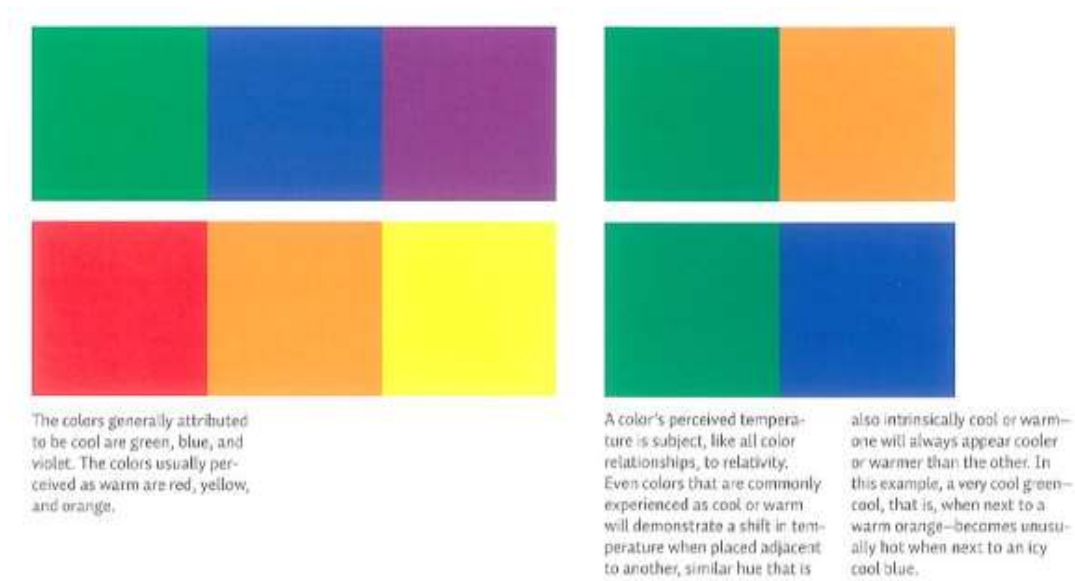
Setiap warna memiliki pesan psikologis masing-masing yang berfungsi sebagai elemen pendukung visualisasi pesan yang ingin disampaikan, dalam bentuk gambar

maupun tipografi. Warna memiliki hubungan emosional dengan perasaan, budaya, dan pengalaman masing-masing individu, membuatnya mampu menarik emosi yang personal dari setiap orang. Menurut Samara (2017, hlm. 110) setiap warna primer melambangkan emosi sebagai berikut:

- 1) Merah : warna yang memicu adrenalin, menimbulkan rasa lapar, dan mendorong orang untuk berbuat sesuatu yang impulsive
- 2) Biru : melambangkan ketenangan, rasa aman, dan mengingatkan orang akan langit dan laut
- 3) Kuning : diasosiasikan dengan kehangatan dan kesenangan karena memiliki warna yang menyerupai matahari.
- 4) Coklat : diasosiasikan dengan warna bumi, menimbulkan rasa aman dan nyaman,
- 5) Ungu : melambangkan emosi misterius dan magis
- 6) Hijau : melambangkan rasa relaksasi dan energetic karena berhubungan dengan warna alam.
- 7) Oranye : gabungan antara warna kuning dan merah. Seperti warna parentnya, oranye mengindikasikan kehangatan dan impulsivitas.
- 8) Abu-abu: warna yang paling anatural, dinilai kurang memiliki emosi dan terkesan tidak menarik .







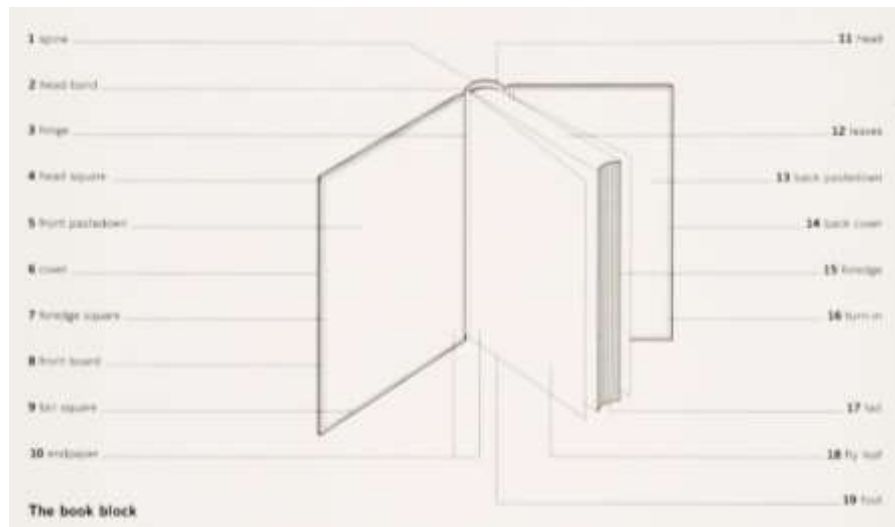
Gambar 2. 23 Psikologi Warna

(Samara, 2017)

### 2.3. Buku

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa definisi buku adalah lembaran kertas yang dijilid, memiliki isi tulisan ataupun kosong. Setiap sisi dari lembaran buku disebut dengan halaman. Menurut Haslam (2006, hlm. 8), buku adalah media informasi cetak yang terdiri dari kumpulan kertas berisikan ilmu pengetahuan, bertujuan untuk membagikan informasi didalamnya kepada pembaca pada generasi selanjutnya. Buku terdiri dari susunan yang disebut juga dengan *book block*. Bertikut adalah susunan dari book block menurut Haslam (hlm.20):

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 24 Susunan Balok Buku

(Haslam, 2006)

1. *Spine* adalah bagian dari sampul buku yang menutupi punggung buku pada bagian penjilidan.
2. *Head band* adalah karet yang menyatukan halaman-halaman dalam buku. Warna karet ini disamakan dengan warna *cover*.
3. *Hinge* adalah lipatan pada bagian *endpaper* antara *pastedown* dan *flyleaf*. Bertujuan untuk menyatukan halaman *cover* dengan isi buku.
4. *Head square* adalah bagian sisa yang muncul akibat *cover* dan *backboards* yang lebih besar dari *endpaper*. Terletak pada bagian atas *front pastedown*.
5. *Front pastedown* adalah endpaper yang ditempel pada bagian dalam front board.
6. *Cover* adalah kertas tebal atau papan yang menempel pada bagian depan susunan buku dan berfungsi melindungi susunan buku didalamnya.
7. *Foredge square* adalah bagian sisa yang muncul akibat *cover* dan *backboards* yang lebih besar dari endpaper. Terletak pada bagian samping *front pastedown*.
8. *Front board* adalah papan *cover* yang terletak pada bagian depan buku.

9. *Tail square* adalah bagian sisa yang muncul akibat *cover* dan *backboards* yang lebih besar dari *endpaper*. Terletak pada bagian bawah *front pastedown*.
10. *Endpaper* adalah kertas yang lebih tebal terletak pada belakang papan cover yang menyatu dengan hinge.
11. *Head* adalah bagian atas dari buku.
12. *Leaves* adalah bagian individual dari halaman-halaman dalam buku yang terdiri dari halaman *recto* dan *verso*.
13. *Back pastedown* adalah bagian dari *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam papan belakang buku.
14. *Back cover* adalah sampul belakang dari buku.
15. *Foredge* adalah bagian ujung depan sisi buku.
16. *Turn-in* adalah bagian ujung dari sisa cover belakang yang dilipat ke bagian dalam *back cover*.
17. *Tail* adalah bagian bawah dari buku.
18. *Fly leaf* adalah bagian dari *endpaper* yang menjadi pembatas antara *endpaper* dan *cover*.
19. *Foot* adalah bagian bawah dari sebuah halaman.
20. *Signature* adalah kumpulan dari lembaran kertas yang dicetak dan disusun kedalam sebuah balok buku.

### **2.3.1. Penjilidan Buku**

Menurut Ratmono, Purwani, dan Wasito (2013, hlm. 7) penjilidan adalah proses dan cara menjilid bahan kepustakaan yang bertujuan untuk melindungi berbagai koleksi dari kerusakan. Ambrose dan Harris (2009, hlm. 163) mengatakan bahwa penjilidan adalah sebuah kata yang mendeskripsikan berbagai cara yang dilakukan untuk menyatukan berbagai bagian halaman untuk menyatukannya sebagai sebuah buku, majalah, brosur atau media cetak lain. Penjilidan juga adalah sebuah kegiatan konservasi untuk memperbaiki kepustakaan yang rusak agar ke wujud asli. Berikut adalah beberapa tipe penjilidan menurut Ambrose dan Harris (hlm. 165):

### 1. *Perfect Binding*

Bentuk penjiilidan yang menyatukan bagian belakang katern buku dengan lem fleksibel yang juga menyatukan halaman sampul ke punggung buku. Untuk teknik ini fore edge buku di potong secara merata.

### 2. *Case Binding*

Teknik ini biasa dipergunakan untuk buku-buku dengan sampul *hard cover*. Katern pada buku dijahit menjadi satu dan perataan spine. Hard covers akan berperan sebagai engsel pada ujung sampul.

### 3. *Canadian Binding*

Adalah metode jilid sampul yang menggunakan *wiro-bound* untuk menyelimuti bagian punggung buku.

### 4. *Comb dan Spiral Binding*

Penjiilidan menggunakan plastik yang menyerupai bentuk sisir yang memudahkan pembukaan dokumen secara rata. Untuk spiral binding menggunakan kawat besi yang merambat masuk kedalam lubang yang tertera pada punggung buku.

### 5. *Open Binding*

Penjiilidan buku tanpa menggunakan sampul. Punggung buku tidak disangga oleh apapun.

### 6. *Belly Band*

Penjiilidan dengan menggunakan penyangga berbentuk pita untuk menyatukan halaman-halaman di dalam buku.

### 7. *Saddle Stitch*

adalah penjiilidan dimana katern dalam buku dijahit pada bagian punggung setiap centrefold.

### 8. *Singer Stitch*

Penjiilidan dimana seluruh katern buku dijahit menggunakan satu tali yang berkelanjutan.

### 9. *Clips dan Bolts*

Penjilidan menggunakan alat bantu klip atau paku. Teknik ini membutuhkan lubang pada buku untuk mengaplikasikannya.

Pada penjilidan buku juga dibutuhkan sebuah cover yang berfungsi untuk melindungi dan menarik minat pembaca. Ratmono, Purwani, dan Wasito (2013, hlm. 78) juga mengatakan bahwa sampul buku berperan dalam menentukan kualitas dan nilai jual. Terdapat dua jenis sampul buku yaitu:

1. Sampul Lunak (*Soft Cover*)

Biasa digunakna untuk melindungi buku yang jumlah halamannya lebih tipis. Digunakan pada buku pelajaran, buku bacaan, atau majalah.

2. Sampul Keras (*Hard Cover*)

Sampul yang terbuat dari bahan yang keras seperti papan. Biasa digunakan untuk penjilidan tesus, ensiklopedi, agenda, dan buku-buku tebal lainnya.

## **2.4. Ilustrasi**

Menurut Landa (2014, hlm. 4), ilustrasi adalah sebuah imajeri yang dibuat secara manual yang diperuntukan sebagai elemen komplementer dalam sebuah teks. Dengan ilustrasi, pesan dalam sebuah teks dapat lebih mudah tersampaikan sehingga dapat terdemonstrasi dengan jelas.

### **2.4.1. Media Ilustrasi**

Menurut buku Salisbury (2004, hlm. 42) tipe-tipe media ilustrasi adalah sebagai berikut:

#### **2.4.1.1. Cat Air**

Cat air memiliki medium yang terkesan transparan, cenderung menampilkan warna putih asli dari kertas/media yang digunakan. Semakin banyak air yang menyatu dalam cat maka warna akan semakin transparan. Ilustrasi dengan menggunakan media cat

air terkesan segar dan terang. Dalam pembuatan buku anak, medium ini paling sering digunakan.



Gambar 2. 25 Cat Air

(Salisman, 2004)

#### 2.4.1.2. Cat Akrilik

Cat akrilik muncul pada tahun 1950, pertama kali diciptakan untuk menjadi alternatif cat minyak yang berbasis air. Cat akrilik memiliki sifat mudah mengering dan *finishing* yang terkesan plastik. Cat akrilik memiliki fleksibilitas medium yang tinggi, tebal dan tipis cat dapat diatur dengan penggunaan kuas yang tepat.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2. 26 Cat Akrilik

(Salisman, 2004)

### 2.4.1.3. Cat Minyak

Cat minyak dapat menghasilkan karya dengan kualitas tinggi, tetapi hanya dapat diaplikasikan pada beberapa media saja, membuat cat ini kurang populer untuk digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi.



Gambar 2. 27 Cat Minyak

(Salisman, 2004)

#### 2.4.1.4. Hitam dan Putih

Untuk mendapatkan hasil hitam dan putih digunakan media tinta dan pulpen. Karena menghasilkan hasil akhir yang monochrome, teknik ini jarang digunakan untuk ilustrasi anak dan lebih sering digunakan untuk target audiens remaja.



Gambar 2. 28 Hitam dan Putih

(Salisman, 2004)

#### 2.4.1.5. Kolase dan *Mix Media*

Kombinasi teknik ini biasa digunakan untuk menambah pengalaman membaca audiens dan membantu pembaca dalam berimajinasi. Pembuatan teknik kolase menggunakan aplikasi digital.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A





Gambar 2. 29 Kolase

(Salisman, 2004)

#### 2.4.1.6. *Digital Painting*

Ilustrasi yang dilukis menggunakan media aplikasi digital. Di era digital ilustrasi digital semakin populer di kalangan seniman dan desainer, kehadiran komputer dan berbagai aplikasi ilustrasi digital seperti *Adobe Photoshop* dan *Clip Studio Paint* semakin memudahkan pembuatan ilustrasi tanpa harus mengeluarkan biaya berlebih untuk pembelian berbagai alat melukis.



Gambar 2. 30 Digital Painting

(Salisman, 2004)

## **2.5. Buku Ilustrasi**

McCleaf, Nepesca, dan Reeve (2003) mengatakan bahwa buku ilustrasi/ buku bergambar adalah sebuah buku yang didalamnya terdapat unsur teks dan gambar. Keduanya mendukung satu sama lain dan menciptakan konteks yang menyatu dalam satu kesatuan. Dengan kata lain buku ilustrasi adalah kombinasi antara gambar dan ide yang membuat pembaca dapat berimajinasi lebih dari sebatas teks. Dengan buku ilustrasi, pengalaman membaca seseorang dapat semakin ditingkatkan dengan imajinasi yang personal dan magis, membuat pengalaman setiap orang dalam mempresepsi isi buku menjadi unik (hlm. 2).

### **2.5.1. Fungsi Buku Ilustrasi**

Kelebihan penggunaan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran untuk siswa menurut McCleaf, Nepesca, dan Reeve (2003, hlm. 1) antara lain adalah :

1. Mengenalkan berbagai karya seni ilustatif melalui buku pelajaran
2. Siswa dapat mempelajari berbagai narasi yang kreatif dari bahasa dalam buku ilustrasi
3. Siswa diperkenalkan kepada berbagai unsur pembuat sebuah narasi, diantara terdapat plot, karakteristik karakter, setting, tema, dan style.
4. Buku ilustrasi dapat meningkatkan minat membaca siswa dan menambah pengalaman membaca mereka.

### **2.5.2. Elemen Buku Ilustrasi**

McCleaf, Nepesca, dan Reeve (2003, hlm.4) menjabarkan unsur penyusun buku ilustrasi yang terdiri sebagai berikut:

#### *1. Cover*

Cover adalah bagian pertama yang dilihat seseorang dari sebuah buku. Cover dari sebuah buku akan menentukan ketertarikan

seorang calon pembaca untuk mengetahui lebih lanjut isi konten dari buku.

2. *Endpapers*

Halaman yang terdapat pada bagian awal setelah cover dan bagian akhir sebelum cover belakang. Beberapa ilustrator juga memasukan halaman-halaman ini kedalam narasi buku cerita mereka.

3. *Page Layout*

Penyusunan teks dan ilustrasi akan menciptakan alur membaca dari audiens. Beberapa ilustrator ada yang menggunakan single-page spreads dan double- page spreads, ada pula yang menggunakan keduanya. Beberapa ilustrator akan menggunakan borders pada setiap ujung halaman buku untuk meningkatkan keterbacaan.

4. *Typeface dan typography*

Penggunaan tipografi dalam sebuah buku ilustrasi disesuaikan dengan tujuan pembuatan buku dan kegunaan pada setiap halaman. Tipografi biasa disesuaikan dengan penggunaan elemen ilustrasi.

5. *Size*

Ukuran dari sebuah buku ilustrasi disesuaikan dengan target yang dituju. ukuran buku juga disesuaikan dengan besar atau kecilnya ukuran tangan audiens yang dituju. ukuran buku juga bisa berubah sesuai dengan tema yang dituju oleh penulis.

6. *Book Shape*

Beberapa buku memiliki bentuk unik yang mendukung narasi di dalamnya.

7. *Page Shape*

Beberapa buku ilustrasi menggunakan bentuk-bentuk halaman yang unik untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan, seperti penggunaan halaman yang terpotong, halaman yang bisa dimodifikasi, dan sebagainya.

8. *Type of Paper*

Kualitas dan tipe kertas yang digunakan dapat mempengaruhi impresi pembaca dan pengalaman membaca.

#### 9. *Texture*

Untuk buku ilustrasi dengan target anak-anak, penggunaan tekstur dalam buku dapat meningkatkan pengalaman indera peraba mereka.

### 2.1.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007) ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam mengkomunikasikan suatu pesan kepada audiens. Fungsi-fungsi tersebut adalah dokumentasi, referensi, dan instruksi, komentar, *storytelling*, persuasi, dan identitas.

#### 1. Dokumentasi, Referensi, dan Persuasi

Sejak awal abad ke-19 sejarawan dunia telah mengaplikasikan ilustrasi kedalam catatan-catatan mereka untuk membantu memvisualisasikan gambar yang mendukung informasi dari dokumentasi yang mereka lakukan. Ilustrasi adalah medium penerjemah instruksi yang baik. Melalui ilustrasi informasi dapat lebih mudah tersampaikan karena memiliki visual yang tampak. Ilustrasi juga mempermudah proses pencernaan informasi karena menyediakan ruang jeda diantara informasi tekstual yang dapat meningkatkan minat pembaca.

#### 2. Komentar

Ilustrasi dapat mendukung kegiatan jurnalistik dalam merekam dan mengomentari suatu kejadian. Gabungan dari ilustrasi dan teks dapat mempresentasikan sebuah opini. Tidak sedikit ilustrator yang menyalurkan opini dan kritik mereka ke dalam karya yang mereka buat, oleh karena itu ilustrasi dan jurnalistik dapat menciptakan suatu medium komunikasi yang menyalurkan pesan secara kritis.

### 3. *Storytelling*

Peran ilustrasi dalam penyampaian narasi tidak lagi asing. Sejak dahulu kala narasi sudah disandingi dengan ilustrasi realistis untuk mendukung cerita yang disampaikan. Ilustrasi yang mendukung teks adalah kunci dalam menjaga alur dari sebuah narasi. Hingga kini ilustrasi yang banyak digunakan dalam narasi meliputi buku cerita anak, komik, dan beberapa fiksi dewasa tertentu.

### 4. Persuasi

Ilustrasi juga berperan dalam menarik perhatian audiens melalui kampanye atau iklan. Lingkup ilustrasi ini menghasilkan pendapatan terbanyak namun juga dapat membatasi. Ilustrator yang bekerja dalam sektor ini akan diminta untuk mengikuti suatu gaya ilustrasi tertentu dengan konsep yang akan ditentukan oleh permintaan klien. Persuasi dalam ilustrasi juga disalurkan dalam poster-poster propaganda. Ilustrasi dalam lingkup ini harus dapat menyampaikan pesan promosi dan kampanye dengan sukses agar karya dianggap berhasil.

### 5. Identitas

Sebuah branding membutuhkan ilustrasi yang dapat menggambarkan produk yang dipasarkan sekaligus membedakan positioning merek dengan merek yang lainnya. Logo adalah salah satu bentuk dari ilustrasi yang terikat dengan branding. Identitas suatu merek akan lebih mudah diingat audiens jika memiliki sebuah logo. Packaging dan point of sale atau wadah untuk menampilkan produk juga membutuhkan ilustrasi yang mencerminkan identitas brand agar dapat dikenali oleh audiens. Tidak hanya pada branding, industri buku dan musik juga membutuhkan ilustrasi untuk menjadi identitas mereka.

## 2.6. **Fotografi**

Fotografi adalah sebuah rekaman benda-benda nyata, pemandangan, atau fenomena yang ditangkap oleh kamera atau alat lain yang serupa, melalui energy

yang terpancarkan lewat material sensitif yang akan memunculkan sebuah gambar (Ang, 2007, hlm. 212). Ang membagi jenis-jenis fotografi menjadi beberapa bagian, dan jenis fotografi yang akan digunakan dalam perancangan ini antara lain adalah *portrait photography*, *documentary photography*, dan *landscape and nature photography*.

### **2.6.1. Jenis Fotografi**

#### **1. *Potrait Photography***

Fotografi portrait adalah jenis fotografi yang paling diminati oleh pasar, karena semua orang pada suatu saat di hidup mereka pasti menginginkan sebuah potret diri mereka untuk dapat dikenang pada momen-momen penting hidup mereka. Publikasi dan industri juga membutuhkan foto potret dari model-model untuk menjual produk-produk mereka.

#### **2. *Documentary Photography***

Ang (2013) mengatakan fotografi dokumenter adalah fotografi yang menggambarkan kegiatan keseharian manusia atau suatu subjek yang diamati. Fotografi dokumentari harus dapat menampilkan kehidupan sehari-hari secara nyata sehingga dapat dipercaya oleh audiens yang melihatnya. Salah satu esensi dalam foto documenter adalah kemampuan untuk storytelling. Kumpulan foto yang diambil dapat menceritakan suatu kisah dari saat foto tersebut diambil.

#### **3. *Landscape and Nature Photography***

Landscape atau fotografi alam adalah fotografi yang paling banyak dihasilkan pertahunnya, membuat jenis fotografi ini memiliki saingan yang terbanyak diantara jenis fotografi lainnya. Alam sekitar memiliki keindahan yang membuatnya menarik untuk diabadikan dalam fotografi. Maka dari itu fotografer yang menggeluti jenis fotografi ini harus dapat menangkap esensi dari tempat yang dipotret

dan melakukan banyak eksperimentasi gaya foto agar menghasilkan foto yang stand out dari yang lainnya (Ang, 2013).

## **2.7. Eco Enzyme**

Eco enzyme adalah cairan yang diproduksi dari fermentasi sampah organik. Cairan eco enzyme memiliki ciri berwarna coklat tua, berbau asam manis, memiliki senyawa yang kompleks, dan berisikan fermentasi sisa kulit buah/ sayuran, molasses (gula merah), dan air (Sambaraju dan Lakshmi, 2020). Hasil dari fermentasi ini adalah kandungan disinfektan karena adanya alkohol atau senyawa kimia asam. Cairan eco enzyme memiliki 3 manfaat utama yaitu fungsi agrikultur (menjadi pestisida dan pupuk alami), fungsi kesehatan (menjadi disinfektan dan cairan pembersih), fungsi rumah tangga (menggantikan fungsi sabun, *shampoo*, pembersih lantai, dan pembersih mulut) (Hanum, Mawarni, dan Hasanah, 2020).

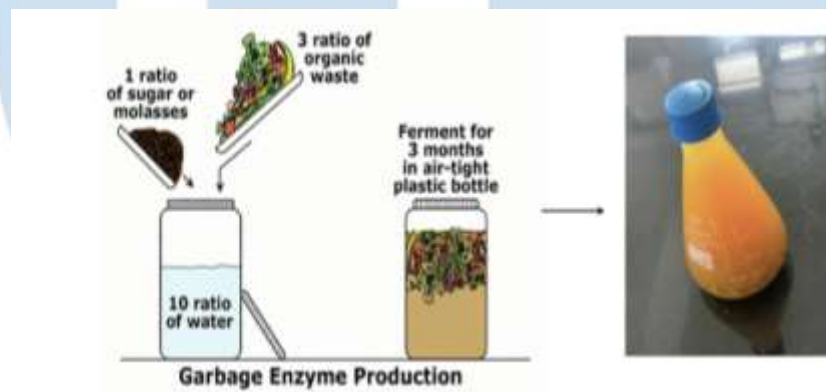
### **2.7.1. Sejarah Eco Enzyme**

Eco enzyme pertama kali dikembangkan oleh Dr. Rosukon Poompanvong dari Thailand yang juga merupakan pendiri Asosiasi Pertanian Organik Thailand. Ia mempelajari ilmu enzim selama 30 tahun dengan tujuan untuk membantu mengurangi pemanasan global dan limbah rumah tangga. Ia kemudian mengajarkan ilmu ini kepada petani di negaranya (“100comments.com”, 2017) . Eco enzyme kemudian dipopulerkan lebih lanjut oleh Dr. Joean Oon, peneliti Naturopathy dari Penang, Malaysia (Eco Enzyme Nusantara, 2021). Kedua Doktor ini mempublikasikan ilmu eco enzyme secara gratis tanpa dipungut biaya apapun.

### **2.7.2. Cara Pembuatan Eco Enzyme**

Menurut Rasit, Fern, dan Ghani (2019) cara membuat eco enzyme adalah dengan memfermentasikan kulit buah dan sayuran, lalu mencampurkannya dengan gula dan air.) Pembuatan eco enzyme terdiri dari

perbandingan rasio 3:1:10 antara sampah organik (kulit buah dan sayuran), molase (gula tebu), dan air. Dalam penelitian yang dilakukan Rasit, Fern, dan Ghani (2019), digunakan sebesar 900 gram sisa kulit jeruk, 300 gram gula, dan 3000 gram air. Ketika bahan tersebut kemudian dituangkan pada satu wadah plastik kedap udara untuk proses fermentasi selama 3 bulan. Setelah sebulan pertama proses fermentasi berlangsung, penutup wadah dibuka untuk mengeluarkan gas hasil oksidasi senyawa di dalam wadah agar wadah tidak rusak / meledak.



Gambar 2. 31 Pembuatan Eco Enzyme

(Sambaraju dan Lakshmi, 2020)

Setelah melewati proses fermentasi selama 3 bulan, isi dari wadah akan melalui proses filtrasi dengan menyaring sisa-sisa sampah organik untuk mendapatkan cairan eco enzyme.

Tingkat keasaman dan kandungan senyawa dalam cairan eco enzyme dapat berubah tergantung dengan bahan yang digunakan. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Arun dan Sivashanmugam (2015) penggunaan gula merah dan gula tebu akan menghasilkan parameter senyawa yang berbeda pada akhir proses fermentasi. Hal ini terbukti pada penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh Rasit, Fern, dan Ghani (2019). Setelah 3 bulan melalui proses fermentasi, eco enzyme akan menghasilkan kandungan alkohol dan asam asetat akibat percampuran



molase dan kulit buah. Ph yang dihasilkan harus berada pada angka 4 untuk menjamin keberhasilan proses fermentasi. Tingkat pH dapat juga diukur dengan bau yang dihasilkan, jika bau fermentasi asam segar maka eco enzyme dapat dikatakan berhasil. Kandungan alkohol dan asam asetat dalamnya dapat membutuh patogen dan bakteri lainnya (Sugeng, 2021).

### **2.7.3. Bahan Pembuatan *Eco-Enzyme***

Berikut adalah bahan-bahan yang dibutuhkan dalam membuat eco enzyme menurut modul pembelajaran eco enzyme (Eco Enzyme Nusantara, 2021):

- Sisa kulit buah atau sayur

Berbagai kulit buah dan sayuran dapat digunakan sebagai bahan eco enzyme, diantaranya adalah kulit buah nanas, tomat, mangga, jeruk, dan sawi (Arum dan Sivashanmugam, 2015) Kulit buah yang paling biasa digunakan sebagai bahan *eco enzyme* adalah kulit buah jeruk. Arum dan Sivashanmugam menyarankan untuk mengeringkan dan menyimpan sisa kulit buah di dalam kulkas dengan suhu 4 derajat celcius. Rasio sisa kulit buah dan sayuran yang diperlukan dalam perbandingan adalah 3 dari 1 : 3 : 10.

- Molase

Molase atau dikenal juga dengan tetes tebu adalah limbah pembuatan gula tebu yang masih mengandung asam-asam organik. Asam organik ini adalah salah satu senyawa penunjang dalam proses fermentasi (Fifendy, Eldini, Irdawati, 2013). Rasio molase yang diperlukan dalam perbandingan adalah 1 dari 1 : 3 : 10.

- Air

Air yang diperlukan dalam proses *eco enzyme* tidak harus dimasak, dapat berupa air PAM, air sumur, air hujan, dan sebagainya (“plantstory.com” , 2021) ). Rasio air yang diperlukan dalam perbandingan adalah 10 dari 1 : 3 : 10.

- Wadah

Dianjurkan untuk tidak menggunakan wadah kaca karena cairan *eco enzyme* yang terfermentasi akan menghasilkan gas, sehingga dapat menyebabkan kerusakan bahkan peledakan wadah yang berbahan kaca. Wadah ideal untuk menampung cairan *eco enzyme* adalah wadah bertutup seperti toples, gentong, ember besar, yang berbahan plastik dengan corong lebar untuk memudahkan proses penumpahan cairan (Eco Enzyme Nusantara, 2021)

