



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan suatu gambaran pesan yang tak terbaca namun dapat menguraikan sebuah cerita dalam bentuk sebuah gambar. Selain itu juga menjelaskan makna yang terkandung didalam sebuah cerita. Saat ini ilustrasi sering mengalami sebuah revolusi, antara tua dan muda, kaum pengajar dan para akademis ingin memiliki pegangan buku sebagai sumber referensi dan sebuah metode, Blackburn (1894, Hal.7). Ada sebuah perkembangan pada suatu seni tentang ilustrasi: mulai dari buku anak-anak, novel grafis, animasi, buku, mainan, *games* komputer, *fashion*, *advertising*, desain dan internet. Ilustrator harus bisa memberikan sebuah konten secara konseptual dan narasi dalam berbagai media dan konteks. Bekerja secara independen, melalui agen atau kolaborasi secara kolektif, ilustrator sekarang terlibat dalam sebuah era revolusi komunikasi digital, menggabungkan berbagai media dari teknik tradisional sampai digital. Pada masa kini seorang ilustrator harus beroperasi secara global, menginformasikan, menghibur, menafsirkan, memprovokasi, mendidik dan menarik, ini diutarakan oleh Wigan (2006, Hal. 9) .

Menurut Wigan dalam bukunya *Basic Illustration: Thinking Visually* (2006, Hal. 10-14), dalam proses pembuatan ilustrasi, ada beberapa tahapan sebagai berikut:

1. *Brainstorming*, proses pencarian konsep serta ide untuk acuan dasar pada pembuatan ilustrasi.
2. Riset, melakukan analisis data yang berhubungan dengan ilustrasi yang akan dibuat.
3. Sketsa, pencarian bentuk visual serta eksplorasi untuk penerapan terhadap ilustrasi yang akan digarap.
4. Inspirasi, acuan untuk sebuah gambaran teknis dari ilustrasi.

### **2.1.1. Teknik Ilustrasi**

Wiedemann dalam bukunya yang berjudul *Illustration Now!* (2004, hal 8), teknik ilustrasi digolongkan pada alat apa yang akan kita gunakan dan yang kita perlukan. Karena pada dasarnya setiap teknik bisa mempunyai fungsi serta pendekatan yang berbeda dalam hal menggarap sebuah ilustrasi. Teknik ilustrasi yang dimaksud seperti pensil, cat air, cat akrilik dan kolase. Untuk yang bersifat digital ada berbagai macam *tools* seperti *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Dari berbagai teknik tersebut, semuanya punya ciri khas dan fungsi masing-masing yaitu pensil digunakan untuk mengejar bagian yang detail atau bahkan biasa digunakan untuk membuat sketsa. Lalu cat air yang bisa dimainkan dalam hal pewarnaan dan mempunyai efek khas yang biasa disebut *blobor*. Cat akrilik biasa digunakan dalam sebuah fungsi sebagai memperjelas visual didalamnya. Dan juga kolase yang mengasah kemampuan mengeksplor material yang bisa dibentuk menjadi ilustrasi. Teknik ilustrasi memang sangat penting karena berpengaruh juga terhadap *style-style* yang ingin dibuat. Ada berbagai macam *style* yang ada dalam dunia ilustrasi. *Style* tersebut mempunyai fungsi dan peranan

berbeda, contohnya *style* kartun sangat cocok untuk diterapkan pada anak-anak, dan sangat tidak pas ketika anak diberikan ilustrasi yang bergaya realis *painting*. Oleh karena itu teknik ilustrasi erat kaitannya dengan sebuah *style*. Berikut gambar dibawah mengenai berbagai macam *style* yang umum dalam dunia ilustrasi.

1. Karikatur, karikatur adalah sebuah visual profil tokoh yang disajikan dalam bentuk lelucon, untuk menyindir suatu momen tertentu.



Gambar. 2.1. Karikatur

<http://www.beatricsautereau.com/01/02.jpg>

2. Dekoratif, dekoratif yaitu bertujuan sebagai penghias atau suatu dekorasi. Banyak bersumber dari alam seperti tetumbuhan serta hewan.



Gambar.2.2. Ilustrasi dekoratif

[http://www.kockafej.net/2010\\_05\\_01\\_archive.html](http://www.kockafej.net/2010_05_01_archive.html)kumiko kitaoka 2003

3. Kartun, kartun berasal dari bahasa italia *cartone*. Kartun adalah gambar yang bersifat humor. Kartun juga menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan.



Gambar 2.3.Kartun

<http://lindseyolivares.blogspot.com/p/illustration.html>

4. Realis, realis adalah gambar yang dibuat dengan keadaan sebenarnya, artinya digambar sesuai dengan proporsi dan anatomi



Gambar.2.4. Ilustrasi Realis

[http://www.hazeladams.com/userimages/subterbombus\(1\).jpg](http://www.hazeladams.com/userimages/subterbombus(1).jpg)

5. Kolase, kolase dalam bahasa inggris disebut *collage* yang berarti merekat. Kolase merupakan teknik seni menempel berbagai macam material seperti kertas logam kain dan lain-lain.



Gambar.2.5. Kolase

[http://juliatrigg.co.uk/wp-content/uploads/2013/06/derek\\_gores.jpg](http://juliatrigg.co.uk/wp-content/uploads/2013/06/derek_gores.jpg)

6. *Fashion, fashion* dalam ilustrasi lebih menekankan pada fungsinya sebagai media untuk mengeksplor suatu bentuk mode busana. Karena dalam dunia fashion terus melakukan pencarian mode busana yang *up to date*.



Gambar.2.6. Ilustrasi *Fashion*

<http://www.terichung.com/wp-content/uploads/2013/04/valentino.jpg>

## 2.2. Menggambar Binatang

Unsur utama dalam gambar ilustrasi adalah manusia, binatang dan tumbuhan. Binatang memiliki kaitannya yang kuat dengan dunia penciptaan seni. Sejak Manusia mengenal medium melukis di dinding-dinding gua 32.000 tahun yang lalu. Binatang merupakan objek tertua yang pernah muncul dalam sejarah penciptaan gambar. Gambar binatang menyimbolkan hubungan manusia dengan alam sekitarnya. Menggambar binatang penting untuk mereka yang ingin mendalami dunia seni rupa. Dalam pendidikan, menggambar diajarkan pada tingkat dasar umumnya mencakup gambar manusia, tumbuhan, dan binatang. Tiga elemen tersebut penting dipelajari karena sejarah telah membuktikan bagaimana

ketiganya merupakan sumber ilham yang tak mungkin habis digali Hujatnikajennong (2008).



Gambar.2.7. Lukisan Purba

[pittkyle123.wordpress.com](http://pittkyle123.wordpress.com)

### 2.2.1. Desain Karakter Hewan

Desain karakter hewan yang baik adalah desain karakter yang harus memiliki pengetahuan akan hewan tersebut dan juga mengerti akan struktur anatomi hewan tersebut, lalu sifat liar dan kebiasaan hewan tersebut. Penjabaran ini diutarakan oleh Su (2012, Hal. 103).



Gambar.2.8. Ilustrasi Karakter Hewan

[n8w.com](http://n8w.com)



### 2.3. Hewan

Hewan adalah makhluk hidup yang dapat bergerak dan memiliki sumber energi dari makanan yang dia makan. Hewan hidup secara liar di alam bebas. Ada dua jenis hewan yaitu hewan *vertebrata* (memiliki tulang belakang) dan hewan *invertebrata* (tidak memiliki tulang belakang). Lalu ada hewan herbivora (pemakan tumbuhan) dan hewan karnivora (pemakan daging). Sebagian besar hewan berdarah dingin. Suhu tubuhnya bergantung kepada suhu udara atau air disekitarnya. Jika terlalu dingin, mereka tak bisa bergerak. Burung dan mamalia berdarah panas. Mereka dapat memproduksi panas sendiri, sehingga mereka bisa bergerak meskipun cuaca sangat dingin. Hewan dibekali dengan insting secara alamiah, tanpa belajar mereka dapat melakukan banyak hal. Hewan juga berkembang biak sama halnya seperti manusia. Ada beberapa jenis kategori hewan yaitu amfibi, serangga, mamalia, burung, ikan dan reptil. Delalandre (2011, Hal.5).

#### 2.3.1. Hewan Endemik Indonesia

Endemik merupakan organisme yang mengalami gejala untuk menjadi unik pada suatu letak geografis tertentu, untuk dapat dikatakan endemik suatu organisme harus ditemukan disuatu tempat dan tidak dapat ditemukan ditempat lain. Spesies asli belum tentu endemik, namun spesies endemik pastilah spesies asli wilayah tersebut. Indonesia memiliki berbagai macam bentuk satwa mulai dari yang khas, aneh, dan bahkan bentuk kehidupan ganjil dibanding dengan daerah di wilayah beriklim sedang. Laut yang memisahkan pulau-pulau membatasi hubungan antar satwa yang jenisnya sama, sehingga secara berangsur berkembang dengan cara

berbeda, menyesuaikan diri pada lingkungan berbeda, mengakibatkan munculnya keragaman luas satwa dan taru melalui perubahan dan seleksi alam, Whitten (1998, Hal. 6).

Menurut video dokumenter dari BBC Wild Indonesia (2009), jenis-jenis hewan endemik yang terdapat di kepulauan Indonesia yaitu antara lain:

1. Komodo, Komodo merupakan kadal terbesar di dunia. Habitat mereka hanya terdapat di Nusa Tenggara Timur yaitu di pulau komodo dan pulau sekitarnya. Komodo merupakan hewan karnivora.



Gambar.2.9. Komodo

<http://www.flamingo.co.id/wp-content/uploads/2013/06/flamingo-komodo-lizard-01.jpg>

2. Bekantan, Bekantan merupakan primata asli di pulau Kalimantan. Hidung yang besar dan perut yang buncit merupakan ciri khasnya. Habitat mereka terletak di hutan bakau dan sepanjang aliran sungai.



Gambar.2.10. Bekantan

<http://avocallipse.blogspot.com/bekantan1.jpg>

3. Babirusa, Babirusa merupakan spesies jenis babi yang paling unik diantara spesies babi lainnya di dunia. Terdapat sebuah tanduk yang melingkar di kepalanya. Babirusa hanya terdapat di pulau Sulawesi.



Gambar.2.11. Babirusa

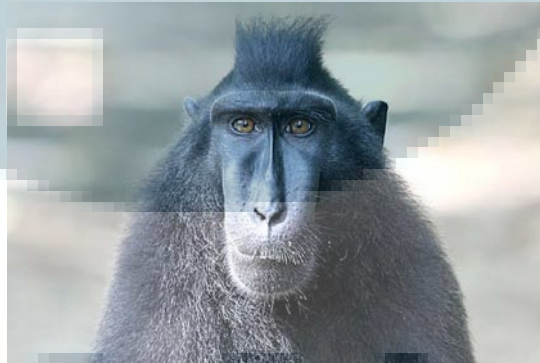
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cd/Hirscheber1a.jpg>

4. Burung Rangkong Sulawesi, Burung ini hanya terdapat di pulau Sulawesi. Burung Rangkong pada dasarnya mempunyai banyak jenis. Kibasan sayapnya ketika terbang seperti suara helikopter. Burung pemakan buah ara ini sangat setia dengan pasangannya



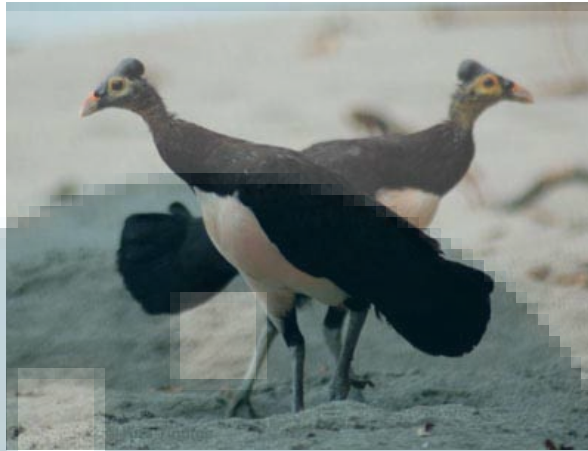
Gambar.2.12. Burung Rangkong Sulawesi  
<http://bbtnllposo.files.wordpress.com/2008/09/rangkong.jpg>

5. Monyet Hitam Berjambul/ Yaki, Monyet dengan ciri khas berjambul dikepalanya. Monyet ini senang bermain di pantai, mencari kepiting untuk dimakan. Habitatnya terdapat di pulau Sulawesi.



Gambar.2.13. Monyet Hitam Sulawesi  
[https://c2.staticflickr.com/6/5312/5912712466\\_2ef32b354f\\_z.jpg](https://c2.staticflickr.com/6/5312/5912712466_2ef32b354f_z.jpg) alamendah.org

6. Burung Maleo, Burung asli pulau Sulawesi ini mempunyai cara yang unik dalam mengerami telurnya, yaitu dengan cara menguburkannya di pasir vulkanik yang mengandung panas bumi.



Gambar.2.14. Burung Maleo

<http://www.seputarsulut.com/wp-content/uploads/Burung-Maleo.jpg>

7. Tarsius/ Tangkasi, primata terkecil ini hidup pada lebatnya malam hutan Sulawesi (nokturnal). Tarsius bisa melompat sepanjang tujuh kali badannya.



Gambar.2.15. Tarsius

<http://cahyasiangwilsonlumi.files.wordpress.com/2009/04/mamanya-tangkasi.jpg>

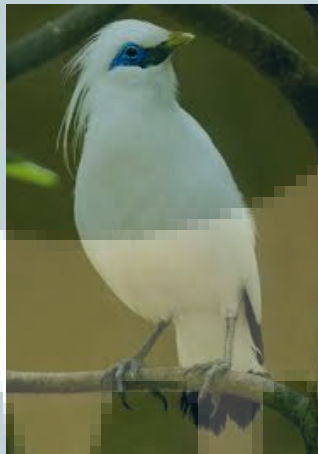
8. Cendrawasih, pulau Irian Jaya juga memiliki spesies burung yang istimewa, yaitu Cendrawasih. Selain mempunyai untaian bulu yang bagus, burung ini pandai menari untuk memikat hati pasangannya.



Gambar.2.16. Cendrawasih

<http://fotohewan.info/wp-content/uploads/2013/11/Cendrawasih.jpg>

9. Jalak Bali, burung asli pulau Bali ini memiliki tampilan yang menawan, warna putih pada seluruh tubuhnya dengan sedikit warna biru pada sekitar bagian matanya.



Gambar.2.17. Jalak Bali

[blogmhariyanto.blogspot.com](http://blogmhariyanto.blogspot.com)

10. Gajah Sumatra, Gajah Sumatra mempunyai perbedaan dengan Gajah Afrika, tubuhnya lebih kecil dan kupingnya juga lebih kecil. Gajah Sumatra hidup di Taman Nasional di sekitar Sumatra, seperti Taman Nasional Way Kambas dan Taman Nasional Tesso Nilo.



Gambar.2.18. Gajah Sumatra

<http://greentravelers.files.wordpress.com/2012/01/gajah-sumatera-elephant-maximus-sumatranus.jpg>

11. Badak Sumatra, Badak Sumatra hidup di pulau Sumatra. Ciri badak ini yaitu ada beberapa bulu di badannya serta warnanya lebih gelap. Badak ini mempunyai dua cula pada kepalanya.



Gambar.2.19. Badak Sumatra

[http://media.viva.co.id/thumbs2/2012/06/23/160622\\_ratu--badak-sumatra-yang-melahirkan\\_663\\_382.JPG](http://media.viva.co.id/thumbs2/2012/06/23/160622_ratu--badak-sumatra-yang-melahirkan_663_382.JPG)

12. Badak Jawa, Salah satu hewan terlangka di dunia ini hanya hidup di Taman Nasional Ujung Kulon. Dia hanya memiliki satu cula yang merupakan ciri khasnya. Badak Jawa senang berkubang di lumpur.



Gambar.2.20. Badak Jawa

<http://www.arkive.org/javan-rhinoceros/rhinoceros-sondaicus/image-G9222.html>

13. Harimau Sumatra, Harimau Sumatra merupakan spesies terakhir harimau di Indonesia setelah saudaranya Harimau Jawa dan Harimau Bali telah punah. Dia merupakan penguasa rimba Sumatra. Harimau Sumatra harus memiliki habitat yang luas untuk mencari makanannya.



Gambar.2.21. Harimau Sumatra

[http://merangin.newspaper.co.id/images/berita\\_sub/harimaudet.jpg](http://merangin.newspaper.co.id/images/berita_sub/harimaudet.jpg)

14. Anoa, anoa mirip dengan kerbau, namun sedikit lebih kerdil. Anoa terdapat di pulau Sulawesi. Anoa sering diburu untuk diambil tanduk dan kulitnya.





Gambar.2.22. Anoa

<http://alamendah.files.wordpress.com/2010/04/anoa-dataran-rendah.jpg>

15. Sugar Glider/ Wupih sirsik, Sugar Glider merupakan sejenis Tupai terbang. Dia hidup di Irian Jaya. Sugar glider merupakan hewan yang aktif pada malam hari. Terdapat garis hitam pada tubuhnya yang membuat ciri khas yang unik.



Gambar.2.23. Sugar Glider

[http://www.minilivestock.com/sugarglider\\_thumb.jpg](http://www.minilivestock.com/sugarglider_thumb.jpg)

16. Kanguru Pohon, Kangguru pohon berbeda dengan jenis Kanguru yang ada di Australia. Tubuh dari Kanguru pohon lebih kecil seperti musang. Sesuai namanya mereka hidup di cabang-cabang pohon. Hewan ini hanya terdapat di Irian Jaya.



Gambar.2.24. Kanguru Pohon

<http://mljohnson.org/gallery/TreeKangaroo.jpg>

17. Siamang, Siamang merupakan jenis kera yang hidup di Sumatra. Suaranya sangat khas terdengar jikalau kita memasuki hutan hujan tropis. Siamang merupakan pengayun yang handal. Dia berayun dari satu pohon ke pohon lainnya layaknya seorang pemain sirkus.



Gambar.2.25. Siamang

[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a6/Suneko\\_-\\_shout\\_\(by\).jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a6/Suneko_-_shout_(by).jpg)

18. Orangutan Sumatra, Orangutan Sumatra hanya hidup di pulau Sumatra. Orang utan Sumatra mempunyai ciri warna bulu yang agak coklat terang. Jenis kera ini banyak menghabiskan waktu di atas pohon (aboreal).



Gambar.2.26. Orangutan Sumatra

[http://awsassets.wwf.or.id/img/sumatran\\_orangutan\\_26249.jpg](http://awsassets.wwf.or.id/img/sumatran_orangutan_26249.jpg)

19. Orangutan Kalimantan, Orangutan Kalimantan lebih berwarna coklat gelap pada bulunya dan juga lebih besar pada ukuran tubuhnya. Pada jenis jantan ketika dewasa muncul semacam bantalan pada pipinya. Kera ini juga pandai dalam membuat sarang dengan batang, daun dan ranting pohon.



Gambar.2.27. Orangutan Kalimantan

<http://forestcreator.files.wordpress.com/2010/03/orangutan-traveling-forest.jpg>

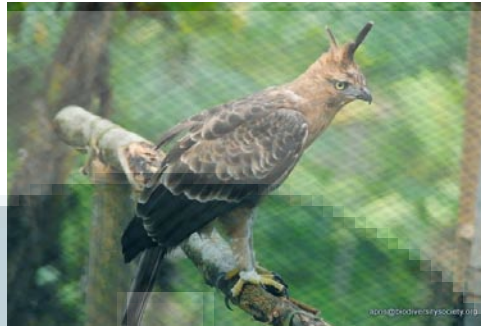
20. Burung Kasuari, burung yang hanya terdapat di Irian Jaya ini merupakan jenis burung terbesar kedua setelah Burung Onta dan tidak dapat terbang. Kakinya yang sangat kuat serta dilengkapi dengan kuku yang runcing dan panjang layaknya pisau belati. Faktanya Burung Kasuari ketika sekali menyerang dengan kedua kakinya, manusia bisa meninggal.



Gambar.2.28. Burung Kasuari

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b0/Kasuaris.jpg>

21. Elang Jawa, adalah burung elang endemik di pulau Jawa. Elang jawa identik dengan lambang negara Indonesia yaitu burung Garuda.



Gambar.2.29. Elang Jawa

<http://melung.desa.id/files/2012/11/elang-jawa.jpg>

#### **2.4. Psikologi Remaja**

Masa remaja adalah masa yang paling indah, masa remaja adalah masa yang paling ingin dikenang. Usia 11-24 tahun merupakan kategori masa remaja. Remaja adalah suatu masa ketika individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual serta perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa Yusuf (2005, Hal. 4). Secara psikologis kedewasaan menurut Alport (1961) adalah pemekaran diri sendiri ditandai oleh kemampuan seseorang untuk menganggap orang atau hal lain sebagai dirinya sendiri, egoisme berkurang, tumbuhnya kemampuan mencintai orang lain dan alam sekitarnya. Menurut Erickson remaja selalu ingin tahu dan selalu ingin mencoba hal yang baru, ini dilakukan dalam pencarian identitas. Remaja juga suka melakukan suatu hal yang bersifat kelompok atau berkomunitas.

### **2.4.1. Perkembangan Kognitif Remaja**

Tahap berfikir remaja dicirikan dengan kemampuan berfikir secara hipotetis, logis, abstrak, dan ilmiah. Berbagai penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang konsisten antara kemampuan kognitif anak-anak dan remaja. Pada usia remaja, operasi-operasi berpikir tidak lagi terbatas pada obyek-obyek konkrit seperti usia sebelumnya, tetapi dapat pula dilakukan pada proposisi verbal (yang bersifat abstrak) dan kondisi hipotetik (yang bersifat abstrak dan logis) Dr.H.Syamsu Yusuf (2005, Hal. 184). Pembagian kelompok usia remaja berdasarkan proses perkembangannya.

1. 11-17 tahun. Remaja awal, perkembangannya terlihat dari fisik serta emosi. Tetapi masa ini masih berprioritas kepada lingkungan sekolah
2. 18-24 tahun. Remaja akhir, terjadi proses pencarian identitas, bisa menangkap obyek-obyek yang abstrak dan logis. Lalu mempunyai rasa tanggung jawab serta senang berkegiatan kelompok sebagai sumber referensi dalam hal persepsi dan yang berkaitan dengan gaya hidup.

### **2.5. Desain untuk Remaja**

Pada masa remaja seseorang lebih suka dengan hal-hal yang simpel, tidak terlalu berlebih dalam hal gambar dan warna. Karena tingkat pengelihatannya pada usia ini masih relatif bagus, jadi tidak terlalu masalah dengan jenis atau ukuran font yang digunakan, namun untuk menghindari kebosanan saat membacanya. Dalam hal membaca buku gunakan gambar-gambar yang menarik untuk membantu imajinasi, karena biasanya mereka cepat bosan kalau tulisannya monoton. Dinata (2013).

### 2.5.1. Buku

Menurut Kamus Besar Indonesia (2007, Hal. 172), buku mempunyai arti yaitu lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Berawal dari kalimat buku sebagai jendela dunia, buku mempunyai sifat yg mutlak dan *long life*. Lalu lebih efisien dalam penggunaan energi. Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum. Sehingga ada begitu banyak jenis-jenis buku. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah buku antara lain Rustan (2008, hal. 122) :

1. **Desain cover.** *Cover* memiliki kekuatan besar dalam mewakili isi buku, jadi *cover* selain harus menarik juga menggambarkan suatu yang menjadi daya tarik dari isi bukunya. *Cover* depan biasa berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya. *Cover* belakang biasa berisi gambaran singkat mengenai isi buku, harga, *testimonial*, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.
2. **Desain navigasi.** Sistem navigasi dalam sebuah buku amat penting untuk memberi informasi kepada pembaca dimana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu. Daftar isi, nomor halaman, *running text* merupakan contoh sistem navigasi dalam sebuah buku.
3. **Kenyamanan membaca.** Tata letak dari susunan tipografi serta perpaduan gambar harus diperhatikan guna menstimulasi kenyamanan dalam membaca bagi pembaca.

4. Pembeda yang jelas antar bagian. Setiap buku ada suatu bab atau kategori mengenai pembahasan. Ketika memasuki bab baru buku harus memiliki pembeda yang jelas antar satu bab dengan bab yang lain.

### 2.5.2. *Binding*

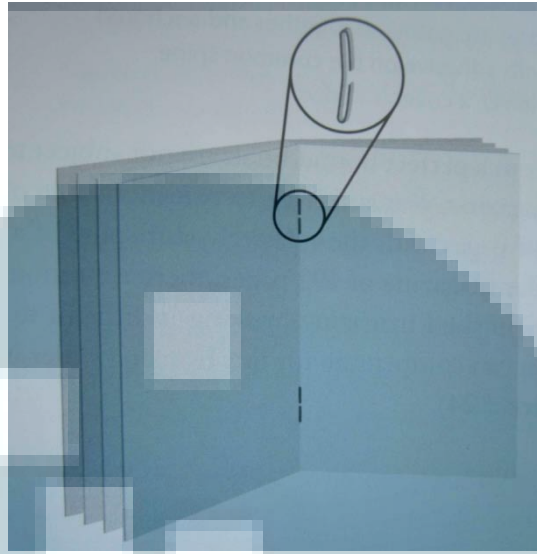
Ada beberapa teknik *binding* buku menurut Claudia McCue (2007, Hal. 15), yakni:

#### 1. *Saddle stitching*

Kita ambil contoh sebuah majalah, terdapat sebuah bentuk kawat atau yang biasa kita sebut staples yang ditancapkan pada permukaan punggung buku untuk menyatukan setiap halamannya. Untuk proses penjilidan setiap halaman disatukan dan dikumpulkan berdasarkan nomor halaman lalu disatukan dengan cara menancapkan ke bagian punggung lipatan kertas halaman. Ini tidak cocok penerapannya pada buk ilustrasi yang skala jumlah halamannya lebih banyak. Teknik ini biasa digunakan pada sebuah majalah atau jurnal.

UMMN

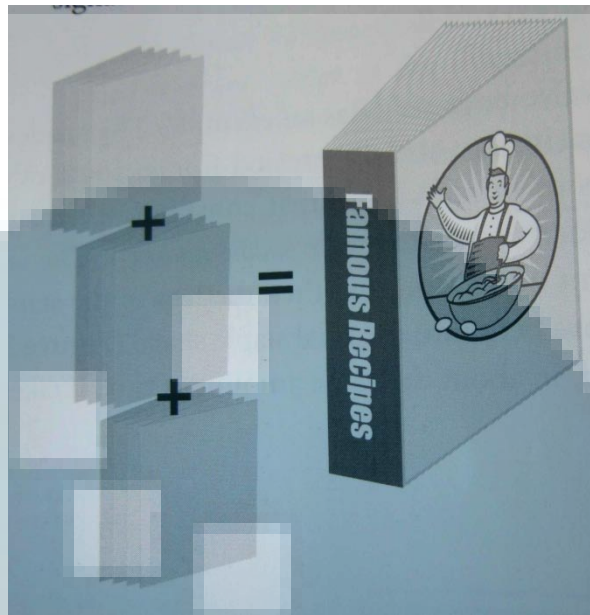




Gambar.2.30. Saddle Stitching

## 2. *Perfect binding and case binding*

Teknik penjiilidan ini biasa digunakan untuk publikasi yang lebih luas seperti pada buku teks. Dalam *perfect binding*, proses penyatuan tidak mencakup satu isu atau satu keseluruhan buku. Teknik ini terdiri beberapa kumpulan halaman yang disatukan, lalu kumpulan halaman tersebut disatukan kembali dengan kumpulan halaman lainnya menjadi satu buku dengan cara di lem. Tidak seperti majalah yang menggunakan teknik *saddle stitching*. Penerapan teknik ini sangat cocok untuk buku ilustrasi karena teknik ini menjaga kesatuan buku secara kuat.



Gambar.2.31. Perfect Binding and Case Binding

### 3. *Comb Binding*

Teknik ini biasa digunakan pada buku memasak, buku teks sedang dan buku catatan. Fungsi dari teknik ini agar buku bisa dibuka secara datar (*flat*). Lubang yang terdapat disetiap lembar dimasukan semacam material plastik sebagai pengikat. Pada bagian belakang digunakan kertas yang lebih tebal untuk melindungi isi buku dan pada bagian depan menggunakan plastik mika untuk melindungi halaman pertama. Teknik ini bisa digunakan untuk membuat sebuah buku ilustrasi, namun dengan skala yang lebih sedang jumlah halamannya.



Gambar.2.32. Comb Binding

#### 4. *Coil Binding*

Sama seperti *comb binding*, *coil binding* yang biasa disebut jilid spiral dibedakan dari alur pengikatnya untuk menjilid. *Coil binding* beralur secara terpola. Untuk penjilidan ini kita harus memperhatikan margin karya kita yang ingin dicetak dan dijilid. Ini dilakukan supaya tata letak karya kita tidak terganggu dengan plastik pengikatnya. Teknik ini digunakan untuk suatu media yang bersifat sementara informasinya, seperti berita, pemberitahuan dan lain-lain.

Gambar.2.33. Coil Binding

Untuk remaja, penulis memilih tehnik penjiilidan *perfect binding and case binding*. Ini berdasarkan dengan karakteristiknya yang kuat dan cocok diterapkan untuk buku ilustrasi yang menyajikan informasi serta fakta. Dan juga menambah nilai estetika yang terkandung didalamnya.

### 2.5.3. *Layout*

David Dabner (2003, hlm. 30), memaparkan sebuah konten akan menentukan sebuah layout dan grid dan juga pada materinya. Konten-konten yang terlibat otomatis akan mempengaruhi tingkat fleksibilitas sebuah *layout*. *Layout* yang kompleks akan lebih bervariasi dalam rancangannya entah itu gambar dan teks.



Gambar.2.34. Layout

Menurut Suriyanto Rustan (2008, Hal. 12), prinsip dasar *layout* dan juga prinsip dasar desain grafis, antara lain :

1. Urutan (*sequence*)

Dengan adanya *sequence* pembaca bisa mengikuti alur yang harus dibaca. Ini sudah menjadi tugas desainer untuk menerapkan prinsip ini, karena ini berhubungan dengan kenyamanan membaca serta penyampaian pesan, informasi, maksud dan tujuan.

2. Penekanan (*emphasis*)

Penekanan memberikan fungsi dalam penyampaian pesan. Jika ingin menampilkan objek secara kuat, maka objek bisa lebih diperbesar, dibuat lebih detail atau diletakkan ditempat strategis untuk membedakan dengan elemen lainnya.

3. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan bukan hanya pembagian merata tiap elemen, tetapi harus saling mendukung guna membentuk sebuah keharmonisan. Jika sebuah buku ilustrasi porsi ilustrasinya lebih banyak daripada teks, itu bisa dikatakan sah, asalkan tercipta sebuah keselarasan yang seimbang. Ada dua macam keseimbangan pada *layout* yaitu keseimbangan yang simetris (*symmetrical balance / formal balance*), dan keseimbangan yang tidak simetris (*assymetrical balance / informal balance*).

4. Kesatuan (*unity*)

Ketika sebuah *layout* dikatakan mempunyai kesatuan yang kuat, maka hubungan tiap elemen mulai dari teks, tipografi, ilustrasi, warna dan bentuk saling mendukung dan berkaitan satu sama lain.

## 5. Konsistensi

Konsistensi dari tata letak ilustrasi maupun teks sangat menentukan karakter sebuah buku ilustrasi. Karena ini menyangkut dengan keseriusan dalam penyampaian pesan kepada target.

### 2.5.4. Tipografi

Tipografi merupakan bagian sebuah seni. Asal kata '*typo*' (*type*) dan '*graphy*' (*drawing*), sesuai dengan pengertian arti literalnya dalam kamus, yaitu *drawing with type* menggambar dengan huruf atau merancang dengan huruf. Intinya dalam tipografi 'isi' pesan harus diperhatikan sekali supaya bisa dimengerti dan penampilannya didesain agar sesuai dengan isi pesan. Fungsi utama huruf, yaitu untuk dibaca. Kegiatan membaca juga berkaitan dengan mata, bagaimana mata melihat dan seberapa jauh (skala) mata melihat terhadap bacaan. Membaca juga akan terkait dengan suasana cara kita membaca, sehingga kenyamanan membaca membuat bagaimana sebuah teks harus diatur tingkat keterbacaan dan kenyamanan, karena proses membaca melibatkan '*saccades*' atau jarak tiap karakter yang harus ditempuh mata sehingga kenyamanan mata terjaga, Jury (2006, Hal. 8).

### 2.5.5. Color

Warna yang berkaitan dengan remaja tergantung dari *mood* yang dialaminya. Misalkan ketika sedang ceria remaja cenderung memilih warna cerah, mungkin kalau sedang *bad mood* mereka cenderung memilih warna gelap dan lain sebagainya yang bisa diinterpretasikan oleh remaja. Warna adalah sesuatu kekuatan yang berpengaruh bagi sebuah desain. Warna memberikan respon serta

pencitraan bagi siapapun yang melihatnya. Setiap warna memiliki arti tersendiri dan menyimbolkan sebuah *sense* pada pengaplikasiannya. Menurut Dabner (2003, Hal. 54), warna dibagi dalam beberapa kelompok, yakni:

1. Warna Primer

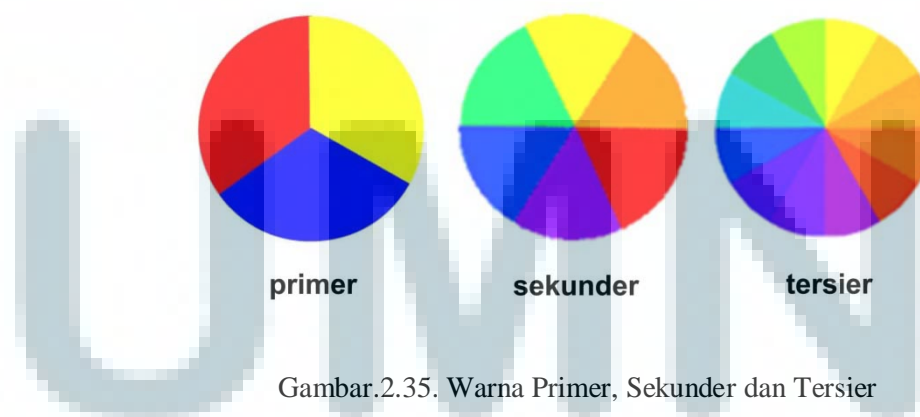
Kuning, merah, dan biru adalah warna primer. Ketiga warna tersebut merupakan murni dalam komposisi warna dan tidak bias dibentuk dari warna lain.

2. Warna Sekunder

Warna yang diidentifikasi sebagai warna sekunder dihasilkan dari mengkombinasi dua warna primer.

3. Warna Tersier

Warna yang diidentifikasi sebagai warna tertier adalah hasil kombinasi dari satu warna primer dan satu warna sekunder.



Gambar.2.35. Warna Primer, Sekunder dan Tersier

#### 4. Warna Komplementer

Warna seperti hijau dan merah, biru dan orange merupakan warna komplementer karena memiliki posisi berhadapan dalam *color wheel*.

#### 5. Warna Monokromatik

Warna yang dibentuk dengan *value* yang bervariasi dari satu warna disebut monokromatik. Ini didapat dengan menambahkan warna hitam atau putih.

#### 6. Warna Analog

Warna yang letaknya berdekatan pada *color wheel* dan memiliki perbedaan kromatik yang sedikit diidentifikasi sebagai warna analog.

#### 7. Warna Triadik

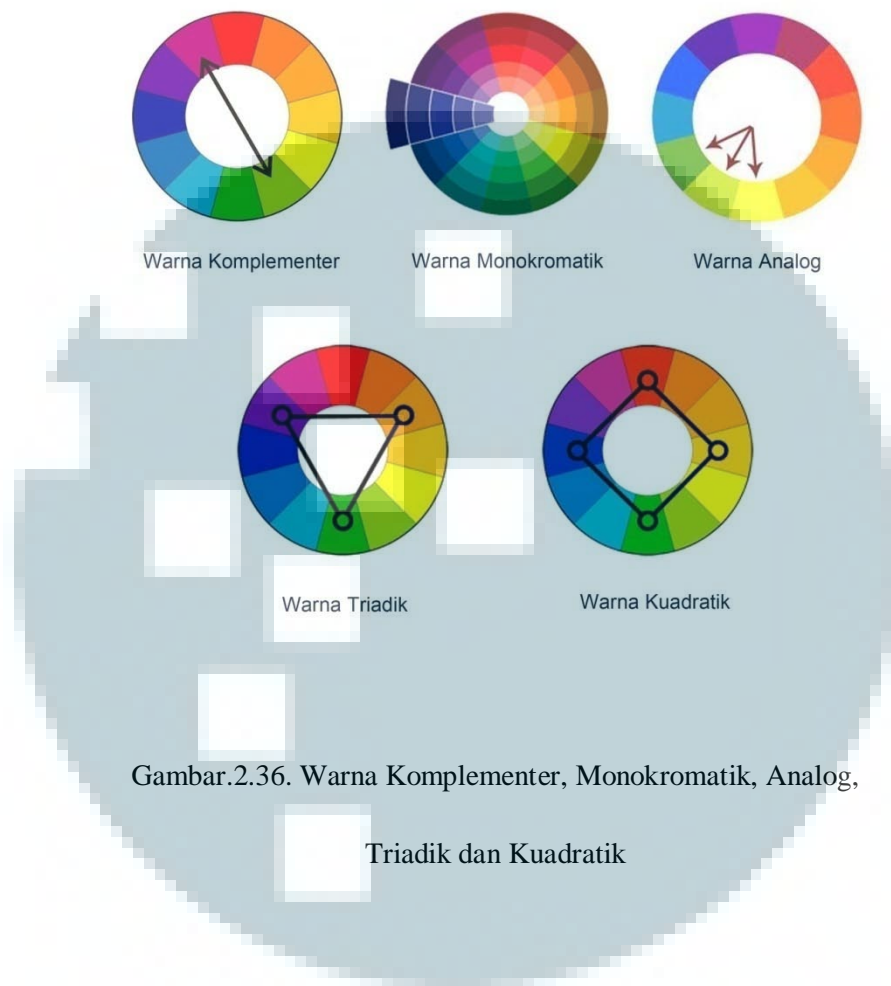
Warna dibuat dari warna yang sama jaraknya satu sama lain atau terletak di sudut-sudut sebuah segitiga sama sisi disandingkan pada roda warna diidentifikasi sebagai warna triadik.

#### 8. Warna Kuadratik

Warna yang dibuat dari warna terletak di empat sudut persegi atau persegi panjang disandingkan pada roda warna diidentifikasi sebagai warna kuadratik.

UMMN





Gambar.2.36. Warna Komplementer, Monokromatik, Analog, Triadik dan Kuadratik

UMMN