

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

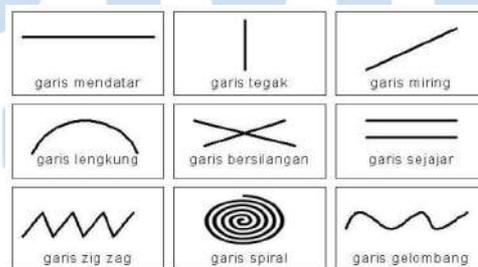
Menurut Robin Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*, desain adalah bentuk komunikasi secara visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain juga dapat memberikan banyak artian seperti mengajak, memotivasi, menginformasi. Teori desain ini merupakan upaya perancangan buku ilustrasi agar dapat tersampaikan melalui visual yang baik dan menarik.

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2014) mengatakan bahwa elemen-elemen desain merupakan prinsip desain dasar yang perlu diketahui untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan sebuah pesan agar tersampaikan dengan baik. Elemen-elemen desain tersebut ialah:

A. Garis

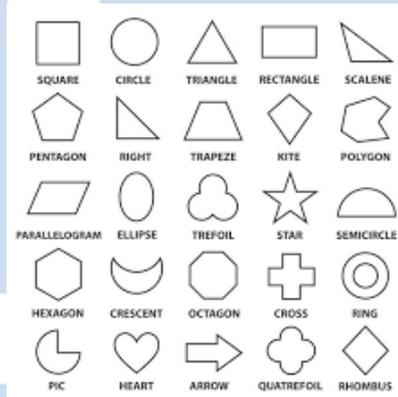
Titik adalah unsur terkecil dari sebuah garis yang umumnya terlihat sebagai bentuk lingkaran. Garis adalah titik yang memanjang, dianggap sebagai jalur titik yang bergerak. Garis juga memiliki banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Garis juga bisa berbentuk lurus, melengkung atau bersudut sehingga dapat membuat mata tertuju pada arah yang diberikan oleh garis tersebut. (hlm. 19).



Gambar 2. 1 Garis
Sumber: rumus.co.id

B. Bentuk

Bentuk merupakan garis yang tertutup atau jalur yang tertutup. Bentuk adalah area yang dikonfigurasi atau digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat baik sebagian atau seluruhnya oleh garis, warna, pola, atau tekstur (hlm. 20).



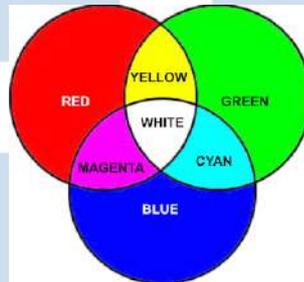
Gambar 2. 2 Bentuk dasar
Sumber: griyawebste.com

C. Warna

Menurut Landa (2014) warna merupakan elemen desain yang kuat. Warna-warna yang dapat terlihat dari permukaan benda dikenal sebagai pantulan cahaya. Maka dari itu warna dapat terlihat dengan adanya cahaya.

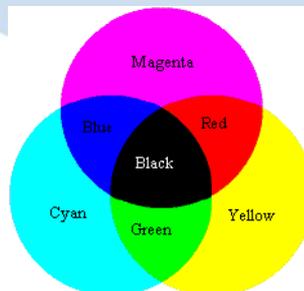
Untuk mendefinisikan warna lebih dalam lagi, diperlukan pemahaman yang lebih terhadap peran warna dasar yang biasa disebut warna primer. Tiga warna primer tersebut dikenal dengan istilah RGB (*Red, Green, Blue*). Warna tersebut juga dapat disebut dengan warna aditif karena ketika digabungkan dalam jumlah yang sama maka akan menghasilkan warna putih (hlm. 23).

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 2.3 Komposisi Warna Aditif
Sumber: Rismawan (2017)

Terdapat jutaan warna pada saat menggunakan warna pada layar komputer. Pada media percetakan, warna yang digunakan adalah warna subtraktif. yang memiliki warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) (Landa, 2014, hlm. 24).



Gambar 2.4 Komposisi Warna Subtraktif
Sumber: Rismawan (2017)

D. Tekstur

Tekstur adalah kualitas taktil pada suatu objek permukaan. Dalam seni visual, terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur taktil yang dapat diraba dan dirasakan pada permukaannya.



Gambar 2.5 Tekstur Taktil
Sumber: Karen (2010)

Dan yang kedua adalah tekstur visual yang merupakan ilusi tekstur nyata yang dibuat dari hasil tekstur asli kemudian difoto atau dipindahkan kedalam bentuk digital (Landa, 2014, hlm. 28).



Gambar 2.6 Tekstur Visual
Sumber: Klewis (2020)

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam mengerjakan suatu desain, dibutuhkan prinsip desain yang harus diterapkan guna untuk memberikan pengetahuan mengenai konsep, tipografi, gambar, dan visualisasi. Landa (2014), menjelaskan berbagai prinsip desain yaitu sebagai berikut:

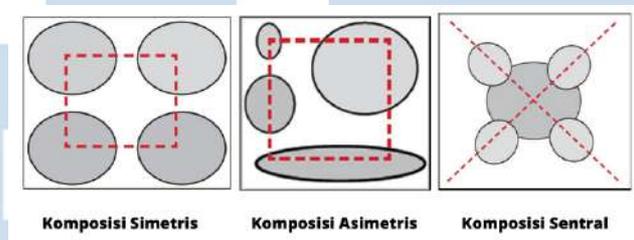
A. Format

Format adalah batasan-batasan ukuran dalam berbagai bidang yang dijadikan patokan ukuran dalam mendesain. Terdapat ukuran standar untuk beberapa format. Contohnya dalam cover CD, desainnya memiliki ukuran yang sama yaitu persegi (hlm. 29).

B. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan oleh bobot visual yang merata di setiap sisi dilihat dari garis tengah.

Keseimbangan simetris adalah bila bobot visual sama rata dalam kedua sumbu tengahnya sehingga terlihat seperti pantulan cermin. Kemudian terdapat juga keseimbangan asimetris, yang merupakan bobot visual yang sama rata dalam kedua sumbu tengahnya namun tidak seperti pantulan cermin. Keseimbangan asimetris membutuhkan pertimbangan posisi, berat visual, ukuran, nilai, warna, bentuk, dan tekstur dalam setiap elemennya (hlm. 30).

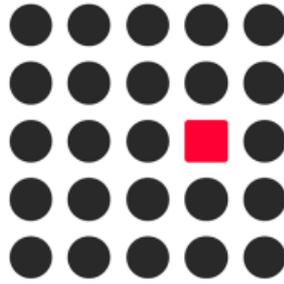


Gambar 2.7 Susunan Simetris (Kiri), Susunan Asimetris (Tengah), Susunan Radial (Kanan)
Sumber: Rozik (2019)

C. Hirarki Visual

Menurut Landa (2014), salah satu tujuan utama desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan informasi, dan hirarki visual adalah prinsip utama dalam memandu audiens dalam proses penataan informasi dan semua elemen grafis sesuai dengan penekanannya (*emphasis*). Penekanan (*emphasis*) sendiri merupakan penataan elemen menurut kepentingannya dan membuat beberapa elemen superordinate (dominan) dan mensubordinasikan elemen lainnya (hlm. 33).

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 2.8 *Emphasis*
Sumber: Herlandi (2020)

D. Irama

Menurut Landa (2014), dalam desain grafis adanya pengulangan pola yang konsisten dapat menciptakan irama yang membuat mata para audiens tertuju kepada halaman tersebut. Untuk menciptakan sebuah irama dibutuhkan gabungan factor yang harus berkontribusi yaitu warna, tekstur, *emphasis*, dan keseimbangan (hlm. 35).

E. Kesatuan

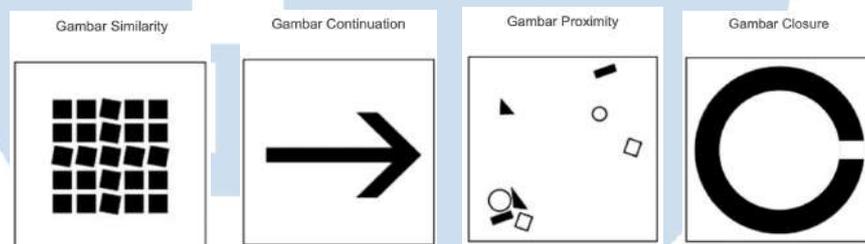
Kesatuan adalah kondisi dimana seluruh elemen visual saling berkaitan satu sama lain, sehingga tercipta satu kesatuan yang saling menyatu (Landa, 2014, hlm. 36).

F. Hukum Persepsi Visual

Menurut Landa (2014), hukum persepsi visual dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

- Kesamaan (*Similarity*)
Elemen-elemen visual yang berbagi karakteristik, warna, dan tekstur sehingga terlihat seperti suatu kesatuan.
- Kedekatan (*Proximity*)
Elemen yang berdekatan satu sama lain, dalam kedekatan spasial, dianggap sebagai milik Bersama.
- Kontinuitas (*Continuity*)
Elemen-elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya yang kemudian menciptakan kesan gerakan.

- Penutupan (*Closure*)
Persepsi terhadap berbagai elemen yang tidak beraturan tempatnya namun dapat menghasilkan bentuk, unit, atau pola.
- Kesamaan (*Common*)
Elemen-elemen yang cenderung dianggap sebagai sebuah kesatuan jika mereka bergerak ke arah yang sama.
- Garis Lanjutan (*Continuing Line*)
Garis yang tersusun yang membentuk suatu keberlanjutan elemen visual.



Gambar 2.9 Susunan Hukum Persepsi Visual
Sumber: Tipografi Dalam Seni Grafis (2001)

2.2 Buku

Media informasi yang akan dirancang adalah bentuk buku ilustrasi. Jenis buku yang akan dibuat merupakan cerita legenda fabel mengenai relief yang terdapat di Candi Mendut. Dalam pembuatan buku terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti sampul buku, tipografi, *layout*, *copywriting*, dan ilustrasi.

2.2.1 Cover (Sampul)

Menurut Landa (2014) desain sampul buku dapat mempengaruhi audiens dalam membeli buku. Sampul buku memiliki tujuan yaitu promosi dan editorial. Desain sampul buku sendiri biasa memiliki desain yang memberi petunjuk tentang isi dari buku tersebut. (hlm. 213).

A. Integrasi Tulisan dan Gambar

Sebuah buku biasanya menggabungkan teks dan gambar ilustrasi atau foto. Teks dan gambar digunakan untuk mengkomunikasikan subjek dan konsep desain (Landa, 2014).

B. Komposisi

Dalam mendesain, sangat dibutuhkan dasar dari struktur sampul buku. Terdapat beberapa jenis komposisi yang perlu diperhatikan dalam membuat sampul buku, yaitu *approximate symmetry*, *modular grid*, *major focal point*, *multiple focal points*, *parallel or corresponding movements*, *rhythm*, *pattern*, *color*, *divisions*, *transparency*, *canvas of interesting juxtapositions*, *corner to corner*, *open space*, *illusion of space or movement*, dan *fractured or ambiguous space* (hlm. 219).

C. Buku Seri

Menurut Landa (2014) saat mendesain untuk seri, elemen visual dan komposisi yang sesuai akan membantu untuk mengenali dan mengidentifikasi suatu buku (hlm. 229).

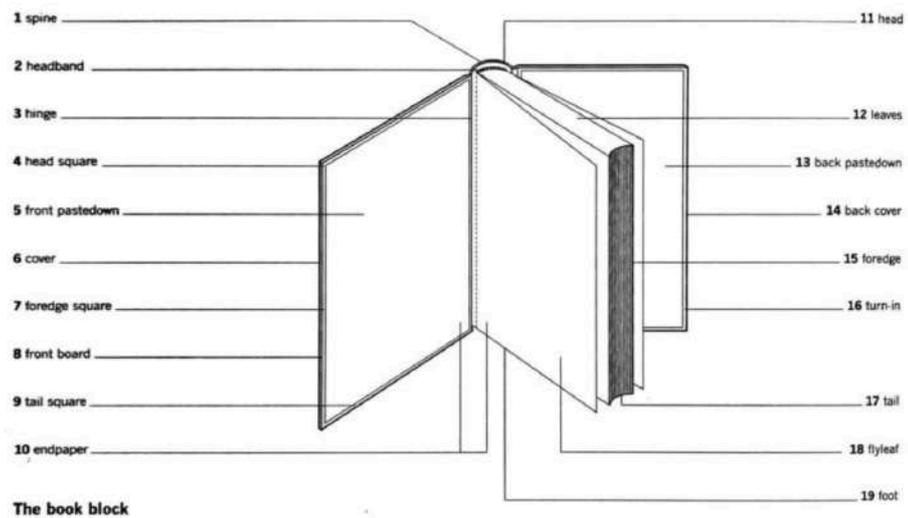


Gambar 2.10 Sampul Buku: Seri *Camus*
Sumber: Landa (2014)

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

2.2.2 Anatomi Buku

Menurut Haslam (2016), buku memiliki beragam nama teknis yang mempunyai kegunaannya masing-masing. Komponen dasar sebuah buku dibagi menjadi tiga bagian, yaitu blok buku, halaman, dan kisi.



Gambar 2.11 Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2016)

1. *Spine*: Sebagai pelapis pada atas buku untuk menutupi bagian atas buku.
2. *Head Band*: Digunakan untuk melindungi dan menutup perekat buku. Biasanya berbentuk tali atau lem.
3. *Hinge*: Bagian untuk menyatukan lembaran menjadi satu rangkap agar lebih mudah melakukan jilid.
4. *Head Square*: Lipatan kecil yang berada diatas bagian *cover* buku, dan mempunyai ketebalan lebih tebal dari kertas kiri.
5. *Front Pastedown*: Bagian belakang yang menempel pada *cover* depan.
6. *Cover*: Kertas tebal bagian depan yang berfungsi untuk melindungi segala macam yang ada di dalam buku.
7. *Foredge Square*: Lipatan kecil yang berada disamping *cover* buku yang terbentuk karena ketebalan *cover*.
8. *Front Board*: Kertas yang digunakan untuk *cover* depan.
9. *Tail Square*: Lipatan kecil yang berada bawah *cover* buku yang terbentuk karena ketebalan *cover*.

10. *Endpaper*: Kertas yang disisipkan dengan *cover* dan setelahnya untuk masuk ke halaman isi.
11. *Head*: Bagian atas dari samping buku yang di jilid.
12. *Leaves*: Kertas yang dikumpulkan menjadi satu yang nantinya akan membentuk buku.
13. *Back Pastedown*: Bagian belakang yang menempel pada *cover* belakang.
14. *Back Cover*: Kertas tebal bagian belakang yang berfungsi untuk melindungi segala macam yang ada di dalam buku, dan untuk mengakhiri isi buku.
15. *Foreedge*: Bagian samping isi buku yang tidak dijilid, biasanya digunakan untuk membuka halaman baru.
16. *Turn In*: Bagian *cover* yang masih sisa, dan dilipat lalu digunakan untuk merekatkan ke bagian belakang *cover*.
17. *Tail*: Bagian pada bawah isi buku.
18. *Fly Leaf*: Kertas yang digunakan sebagai pembatas untuk masuk ke halaman isi.
19. *Foot*: Bagian bawah yang ada pada buku.

2.2.3 Jenis Buku

Menurut Male (2017) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* mengatakan bahwa buku dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan fungsi (hlm. 50), yaitu

A. Children's Books

Terdapat dua jenis *children's book*, yaitu non fiksi yang berisi referensi populer, kurikulum nasional, kemudian jenis yang lain adalah fiksi yang berupa buku bergambar untuk anak-anak hingga remaja. Pada perancangan buku ilustrasi yang akan dibuat, penulis akan menggunakan jenis buku *children's book* dikarenakan penulis membuat buku ilustrasi untuk anak-anak (hlm. 50).

Weinstein (2008) dalam bukunya yang berjudul *Once Upon a Time* mengatakan bahwa *children's book* dibagi menjadi dua yaitu:

- Fairytales and Fables

Dongeng pertama kali diperkenalkan pada abad ke-19. Pada tahun 1697, Charles Perrault (1628-1703) menerbitkan *Histoires ou Contes du temps passe. Avec des Moralites, a collection of eight captivating tales: Sleeping Beauty, Little Red Riding Hood, Blue Beard, Puss in Boots, Diamonds and Toads, Cinderella, and Hop o' My Thumb*. Cerita-cerita ini perlahan-lahan mendapatkan popularitas dari kalangan anak-anak dan orang dewasa.

Fabel, seperti dongeng, adalah cerita kuno. Digambarkan dengan binatang yang bisa berbicara dan juga cerita fabel lebih menekankan moral, bukan sihir (hlm. 70).



Gambar 2.12 Contoh Fabel
Sumber: deviantart.com

- Novels, History Books, and Anthologies

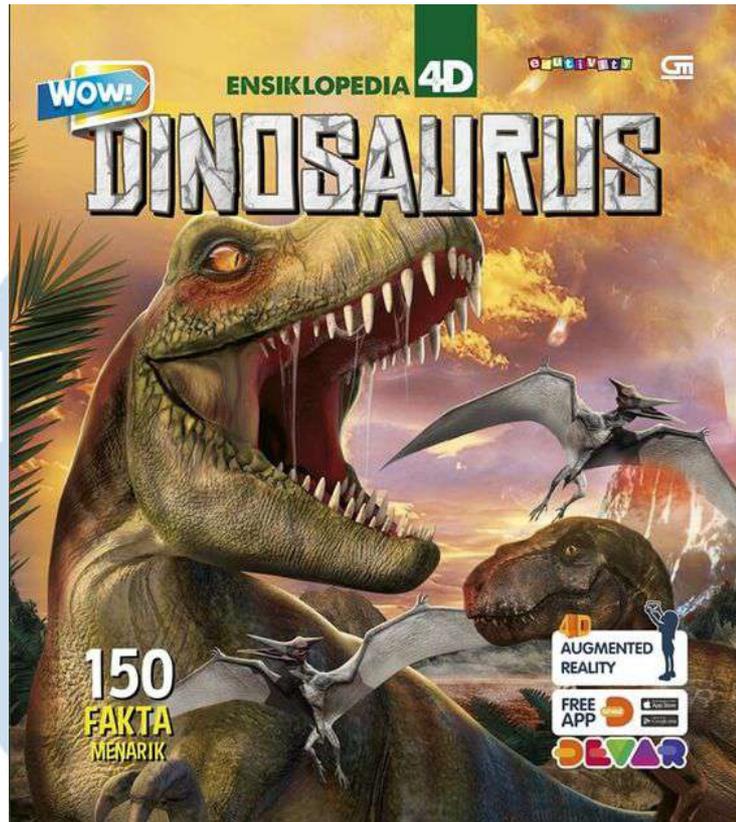
Saat gagasan menulis dan menerbitkan buku anak-anak menjadi terkenal pada abad ke-19, pelajaran seperti sains, biografi, dan sejarah juga membuat buku pengetahuan bagi orang dewasa. Namun, saat ini banyak versi novel-novel dicetak hanya untuk anak-anak, mulai dari plot yang diringkas, hingga kata-kata yang terbatas.

Mendekati akhir abad ke-19, para penerbit mulai menawarkan kumpulan cerita, syair, dan gambar yang mencerminkan kehidupan sehari-hari, yang menjadikan anak-anak sebagai target marketing. Antologi juga menggabungkan beragam bacaan, mulai dari sketsa masa kecil hingga esai pendek yang informatif mengenai topik- topik yang bersifat ilmiah atau sejarah.

B. Quality Non-Fiction

Buku ini lebih mengarah ke ilmu pengetahuan atau biasa disebut dengan ensiklopedia yang mengangkat subjek yang sedang populer.





Gambar 2.13 Contoh Ensiklopedia
Sumber: ebookanak.com

C. Generan Fiction

Buku yang berisikan hasil imajinatif, biasanya diperuntukan untuk dewasa.

D. Spesialist

Memuat teknis tertentu dan subjek masih belum pasti.

E. Publishing: Magazines and Newspapers

Buku yang berisikan informasi umum, bisa juga mengenai hal yang lebih spesifik dan mendalam mengenai gaya hidup, kemudain artikel-artikel.

F. Advertising

Termasuk dalam jenis “*Above the line*”, baik dalam bentuk cetak ataupun sebuah gambar bergerak.

G. Design Groups

Termasuk jenis “*Below the line*”, mengenai titik fokus penjualan, laporan perusahaan, kemasan, materi korporat, perancangan situs internet, dan masih banyak lagi.

H. Multimedia

Berupa gambar yang bergerak seperti animasi, film, dan gambar digital.

I. Miscellaneous

Buku yang memiliki isi yang berhubungan dengan intuisi, seperti sebuah organisasi, pelayan public, pemerintah daerah atau pemerintah pusat, dan institusi Pendidikan.

2.2.4 Tipografi

Landa (2014) mengatakan bahwa jenis huruf adalah karakter yang disatukan oleh visual yang konsisten. Tipografi terdiri dari angka, huruf, symbol, dan tanda baca (hlm. 44). Tipografi dibagi menjadi beberapa klasifikasi yaitu *old style or humanist, transitional, modern, slab serif, sans serif, blackletter, script, dan display*. Buku ilustrasi yang dirancang akan menggunakan gabungan dari sans serif, *slab serif*, dan *old style*. Penulis memilih jenis tipografi ini karena terkesan ceria, dan juga cocok untuk melambangkan sejarah.

A. Slab Serif

Tipografi serif, diperkenalkan pada awal abad ke-19, sub kategori adalah Mesir dan Clarendon. Jenis huruf serif slab termasuk mesin tik amerika, *Memphis, itc lubalin graph, bookman, dan clarendon*.

B. Sans Serif

Diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contohnya adalah *futura, Helvetica, dan univers*.

C. Old Style or Humanist

Diperkenalkan pada abad ke-15, yang digambarkan dengan pena bermata luas, beberapa contohnya adalah *caslon, garamond, dan times new roman*.

2.2.5 Layout

Ambrose dan Harris (2005) dalam bukunya yang berjudul *Basic Design 02: Layout*, mengatakan bahwa *layout* merupakan sebuah aturan tata cara penempatan teks dan gambar dalam sebuah desain. Tiap elemen diatur dan diposisikan sehingga terkait hubungan antar tiap elemennya, serta bagaimana dapat dilihat dan diterima oleh pembaca (hlm. 10). Fungsi *layout* dibagi menjadi berikut.

A. Scale

Dalam pembuatan *layout*, *scale* adalah pengaturan besar kecilnya suatu gambar dan tulisan dalam tiap desain (Ambrose dan Harris, 2005, hlm. 124).

B. Indexing

Dalam *indexing* terdapat publikasi yang mengandung informasi tambahan, ditampilkan dalam halaman konten, indeks formal, glosarium atau daftar kontak (hlm. 125).

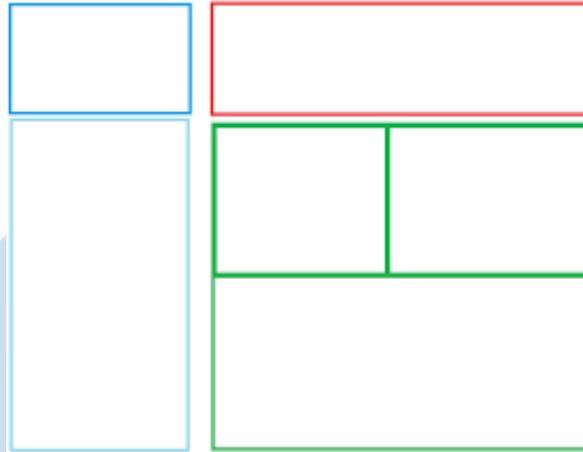
C. Orientation

Orientation mengatur arah dalam elemen-elemen desain. Teks dan gambar biasa diatur agar dapat dibaca dan dilihat secara horizontal dari kiri ke kanan (hlm. 130).

D. Dividing the Page

Dividing the page merupakan fungsi untuk mempertimbangkan *space* dan memberikan ruang untuk elemen desain lainnya (hlm. 140).

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 2.14 Contoh *Dividing The Page*

Sumber: stackoverflow.com

E. Structure/Unstructured

Fungsi struktur disini adalah untuk mempertimbangkan elemen desain dalam *layout* agar terlihat terstruktur dan mudah dibaca atau tidak terstruktur hanya untuk estetika (hlm. 144).

F. Paper Engineering

Paper engineering membahas beberapa format yang dibuat untuk menghasilkan hasil akhir yang baik. Elemen format yang dimaksud adalah keputusan penjilidan, lipatan posisi kertas, dan tata letak (hlm. 150).

G. Passe Partout

Passe partout mengacu pada sisi ruang kosong dari ujung sisi dan sudut halaman desain (hlm. 156).

H. Juxtaposition

Juxtaposition adalah penempatan yang disengaja dari gambar-gambar secara berdampingan. *Juxtaposition* dapat digunakan untuk menyajikan dua ide atau lebih (hlm. 162).

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

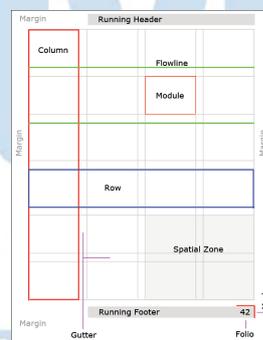


Gambar 2. 15 Juxtapositin dalam Film
Sumber: Youtube

2.2.6 Grid

Menurut Landa (2014) *grid* adalah struktur komposisi yang terdiri dari vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. *Grid* juga mengatur teks dan gambar. *Grid* juga membantu dalam membuat halaman, mencetak, dan juga digital (hlm. 174).

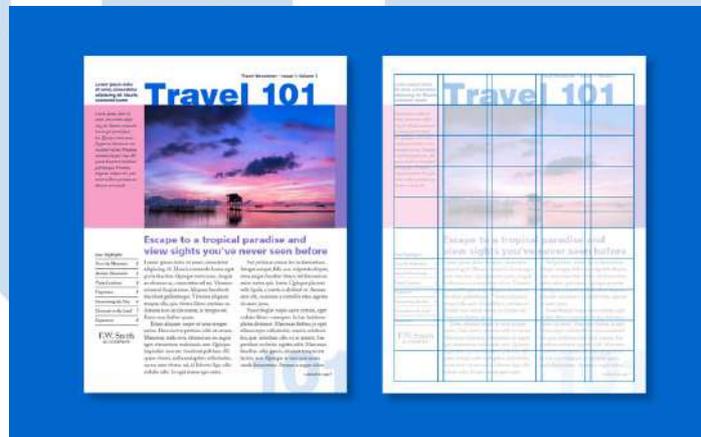
Terdapat beberapa jenis *grid* menurut Landa, seperti, *single-column grid*, *multicolumn grid*, *unigrid*, *baseline grid*, *modular grid*, dan *chunking*. Pada perancangan buku ilustrasi yang dibuat penulis akan menggunakan *modular grid* dikarenakan buku ilustrasi tersebut akan dibuat sebagai buku cerita anak.



Gambar 2.16 Anatomi *Grid*
Sumber: vanseodesign.com

A. Modular Grid

Landa (2014) mengatakan bahwa *modular grid* terdiri dari beberapa modul. Dalam grid ini, teks atau gambar dapat menempati satu modul atau lebih dan hal ini merupakan keuntungan dari *modular grid*.



Gambar 2.17 Margin/ *Modular Grid*
Sumber: *cognitocreative.com*

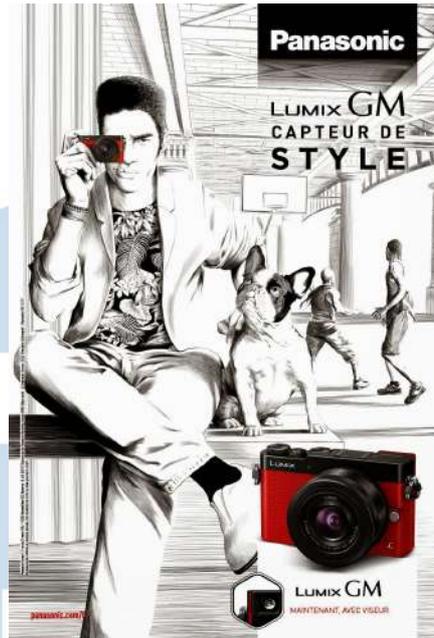
2.3 Ilustrasi

Menurut Male (2017) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* ilustrasi telah ada selama berabad-abad. Ilustrasi adalah tentang mengkomunikasikan suatu pesan tertentu kepada audiens. Sebagai bahasa dan media visual, ilustrasi memiliki deskripsi yang berbeda-beda selama bertahun-tahun, termasuk lukisan, ukiran, seni komersial, kartun, dan gambar di buku (hlm. 12).

2.3.1 Fungsi Ilustrasi

Male (2017) mengatakan bahwa ilustrasi memiliki beberapa fungsi dan peran utama sebagai berikut:

A. Documentation, Reference and Instruction



Gambar 2. 19 Contoh Iklan
 Sumber: theinformediaillustrator.com

E. Identity

Ilustrasi *identity* adalah suatu ilustrasi yang digunakan untuk keperluan identitas. Salah satu contoh ilustrasi pada identitas *brand* yaitu *logo*. *Logo* dapat dibuat dalam banyak bentuk visual, dari yang cukup kompleks atau dekoratif hingga penjabaran geometris sederhana dari bentuk dasar yang mengingatkan pada huruf pertama nama perusahaan.



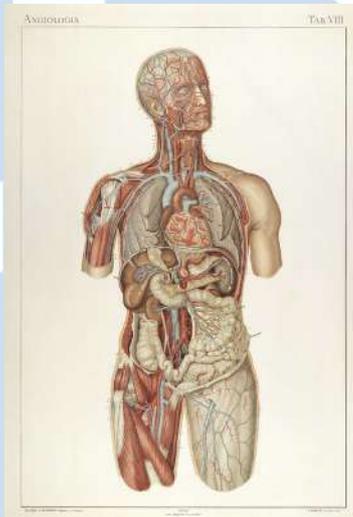
Gambar 2. 20 Contoh Logo
 Sumber: Google.com

2.3.2 Gaya Ilustrasi

Wigan (2009), mengatakan bahwa ilustrasi terbagi ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuknya.

- b. Ilustrasi Anatomi

Jenis ilustrasi ini adalah representasi manusia baik secara objektif maupun modifikasi (hlm. 27)



Gambar 2.21 Anatomi Tubuh

Sumber: nlm.nh.gov

c. Karikatur

Jenis ilustrasi ini merupakan representasi manusia dengan distorsi, melebih-lebihkan, dan memiliki penekanan yang khas. Biasanya karikatur memiliki sifat hiperbola dan identic dengan sindiran dan terkadang digambarkan terlihat konyol (hlm. 56).



Gambar 2. 22 Karikatur

Sumber: behance.net

d. Kartun

Biasanya, kartun seringkali dijumpai pada surat kabar dan majalah dalam wujud gambar lucu. Kartun digunakan untuk mengomentari suatu peristiwa atau topik dalam bentuk komik atau animasi



Gambar 2. 23 Kartun

Sumber: eviwidi.wordpress.com

e. Komik

Komik merupakan media seni grafis yang mengombinasikan gambar dan teks secara berurutan untuk menyampaikan sebuah informasi dan narasi. Namun, tidak jarang juga komik disajikan tanpa teks, seperti *silent comic* (komik bisu) (hlm. 66).

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

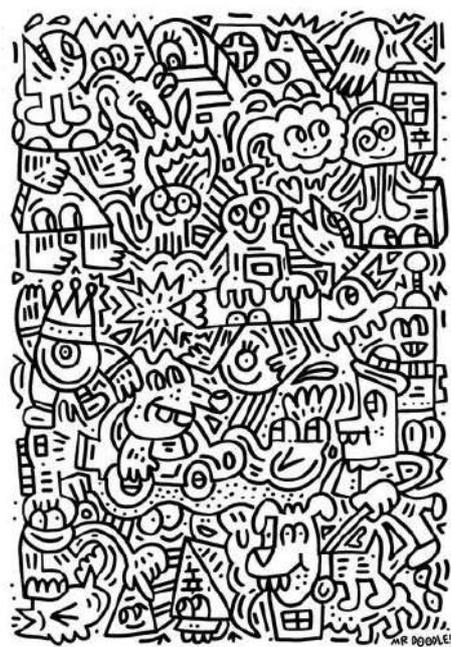


Gambar 2. 24 Komik

Sumber: google.com

f. Doodle

Jenis ilustrasi ini meliputi gambar yang abstrak dan memiliki sifat informal, *doodle* paling sering dihasilkan pada saat membunuh waktu atau mengisi rasa bosan (hlm. 84)..



Gambar 2. 25 Doodle

Sumber: mrdoodleshop.com

2.4 Perancangan Karakter

Dalam buku ilustrasi, terutama yang ditujukan untuk anak-anak, perancangan karakter memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan atau cerita secara efektif. Menurut Tillman (2011), terdapat lima fase utama dalam perancangan karakter, yaitu *archetype*, cerita, originalitas, bentuk, dan referensi.

2.4.1 *Archetype*

Fase pertama adalah *archetype*. *Archetype* merupakan struktur, tema, atau karakter utama yang merepresentasikan diri seorang karakter. mereka dibutuhkan untuk mendorong sebuah cerita ke depan, dan itu adalah kisah pribadi dari setiap karakter yang membuat pengembangan karakter yang baik (Tillman, 2011, hlm. 4).



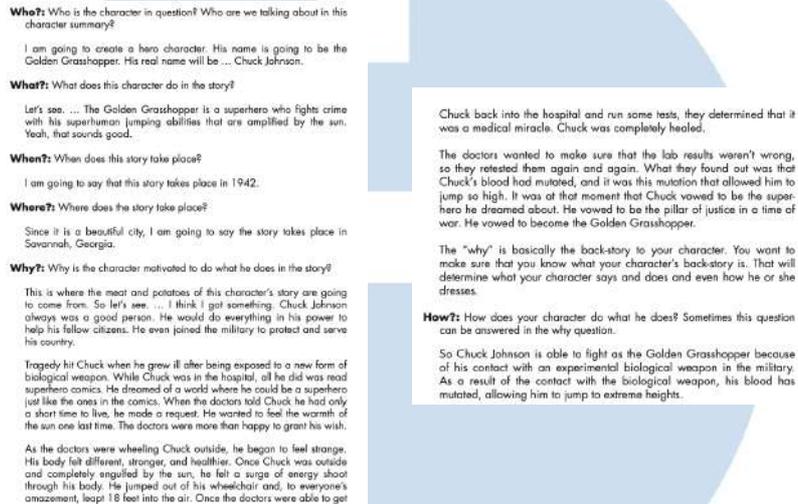
Gambar 2. 26 *Archetype*
Sumber: vectorstock.com

2.4.2 Cerita

Cerita adalah fase kedua dalam mendesain karakter yang baik dan merupakan salah satu fase terpenting. Untuk memiliki desain karakter yang kuat dan melekat dengan cerita, dibutuhkan upaya untuk mengembangkan setiap karakter, latar belakang dan ciri-ciri kepribadian mereka (Tillman, 2011, hlm. 5).

Sangat memungkinkan menggambar karakter tanpa sebuah cerita, banyak orang melakukan itu. Yang menjadi masalah ialah untuk mempertahankan karakter tersebut, dibutuhkan untuk melihat

kembali cerita yang sudah dibangun. Tillman juga mengatakan bahwa beliau pernah menggambar karakter tanpa cerita dan karakter yang digambar selalu berubah-ubah (hlm. 5).



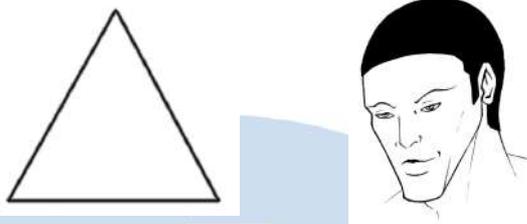
Gambar 2. 27 Contoh Cerita
Sumber: Tillman (2011)

2.4.3 Originalitas

Ketika menulis latar belakang, banyak hal disekitar yang mempengaruhi seperti apa yang terlihat, dengar dan lakukan. Menurut Tillman, akan ada banyak orang yang berkata “cerita yang menarik, mengingatkan pada cerita lain.” Maka sebagai desainer, harus membawa cerita originalitas (Tillman, 2011, hlm 5).

2.4.4 Bentuk

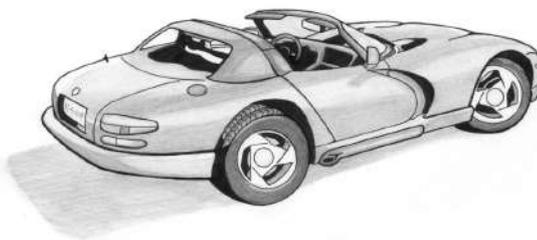
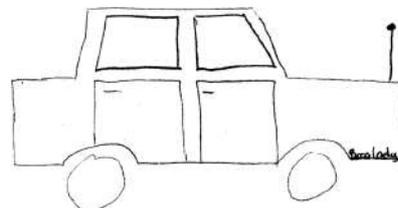
Pada fase keempat, bentuk memainkan peran besar dalam perancangan karakter. Bentuk dapat menceritakan kisah tentang karakter secara visual dan setiap bentuk memiliki makna dibalikny. Bentuk-bentuk seperti lingkaran, persegi, atau segitiga jika diubah, mereka akan menceritakan sebuah kisah (Tillman, 2011, hlm. 6).



Gambar 2. 28 Contoh Bentuk Wajah
Sumber: Tillman (2011)

2.4.5 Referensi

Referensi merupakan fase terakhir dari lima fase. Referensi merupakan salah satu hal penting yang dibutuhkan dalam perancangan karakter. Untuk mendapatkan warna, atau bentuk yang sesuai dibutuhkan referensi. Menurut Tillman, banyak orang yang meremehkan fase referensi dan tidak menggunakan referensi dalam perancangan karakter. Beliau menambahkan bahwa, orang yang tidak menggunakan referensi hanya menyerupai saja, namun sangat jauh berbeda dengan bentuk aslinya (Tillman, 2011, hlm. 7).



Gambar 2. 29 Contoh Tanpa Referensi dan Ada Referensi)
Sumber: Tillman (2011)

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.5 Candi Mendut

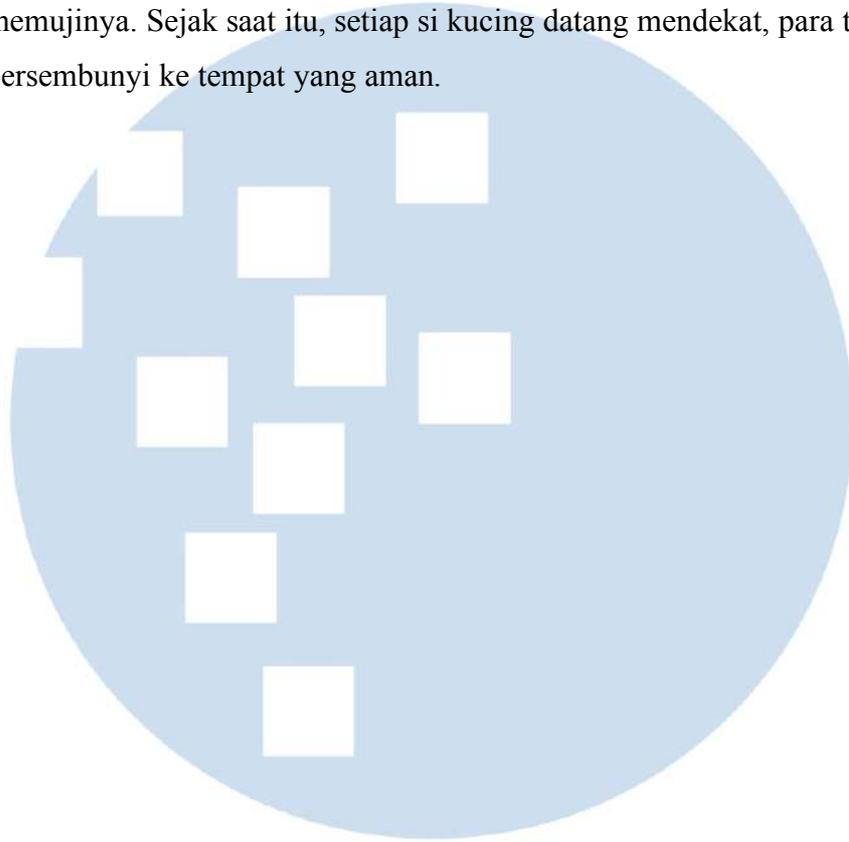
Menurut dalam buku yang berjudul Candi Indonesia Seri Jawa mengatakan bahwa Candi Mendut terletak kira-kira tiga kilometer sebelah timur Candi Borobudur, ditemukan tahun 1836, dalam keadaan tertimbun abu vulkanis. Candi Mendut bersifat agama Buddha Mahayana, hal ini dapat dilihat dari relief maupun arca-arca di ruang candi.

Dalam prasasti Kayumwungan yang bilingual, Raja Samarotunga Sailendrawamsatilaka dengan puterinya membangun sebuah agama suci agama Buddha dengan nama Srimad Wenuwana dan menahbiskan arca Sri Ghananatha. Bangunan Wenuwana tersebut akhirnya diidentifikasi dengan Candi Mendut karena menurut Johannes Gijsbertus de Casparis, Venuvana adalah tempat sang Buddha membeberkan ajarannya di Taman Kijang (hlm. 84).

2.4.1 Cerita Relief Candi Mendut

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah (2006) dalam bukunya yang berjudul Relief Cerita Binatang Candi Mendut menceritakan mengenai kisah salah satu relief yang terdapat di Candi Mendut. Menceritakan tentang seorang kucing yang suka memangsa tikus-tikus. Sialnya, si kucing tidak pernah berhasil menangkap para tikus-tikus tersebut. Karena kesal, tikus-tikus itu pun melakukan pembalasan kepada si kucing dengan mengganggu si kucing saat sedang tertidur. Si kucing selalu mencari cara untuk memangsa para tikus hingga suatu hari si kucing pun mendapat ide. Si kucing akan berpura-pura insyaf dan menjadi pendeta, dengan demikian para tikus tidak akan lagi takut dengan si kucing. Si kucing pun mendatangi para tikus dan menawarkan perdamaian. Merasa janggal akan permintaan si kucing, ada satu tikus yang akhirnya mengatakan bahwa untuk menjadi seorang pendeta, si kucing harus menggunakan bel di lehernya. Tikus-tikus lain pun bertanya “kenapa harus menggunakan bel?” tikus lain menjawab “dengan adanya bunyi dari bel tersebut kita akan tahu kapan si kucing datang. Saat si kucing mendekat, saat itulah kita lari”.

Mendengar jawaban dri sang tikus, tikus-tikus lain pun akhirnya sadar lalu memujinya. Sejak saat itu, setiap si kucing datang mendekat, para tikus akan bersembunyi ke tempat yang aman.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA