

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Referensi Karya

Dalam menyusun *project* penulis mencari beberapa referensi karya terdahulu yang berkaitan dengan buku ilustrasi. Berikut merupakan referensi karya penulis.

Tabel 2. 1. Referensi Karya

Perbandingan	Referensi Karya I	Referensi Karya II	Referensi Karya III	Referensi Karya IV
Nama Peneliti – Institusi Peneliti (Tahun)	Ayu Cahya Nasrullah, Muhammad Reza, S. Psi., M. Si. - Universitas Negeri Surabaya (2020)	Caesar Esaputra Sutrisna, Alvanov Zpalanzani Mansoor – Institut Teknologi Bandung (2015)	Putri Kholida, Sunarsih, Susi Susyanti, Muhammad Hajid An Nur, Candra Prayogi – Institut Teknologi Sumatera (2023)	Eni Suryaningsih, Laila Fatmawati – Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta (2017)
Judul Karya	Pengembangan Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Anak	Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi Untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun di Indonesia	Pemanfaatan Buku Ilustrasi Anak Untuk Pendidikan Siaga Bencana Tsunami	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api

	Usia 5-6 Tahun			Untuk Siswa SD
Tujuan Karya	untuk mengetahui kelayakan buku panduan kegiatan pembelajaran mitigasi bencana kebakaran pada anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun.	Bertujuan untuk mengedukasi bencana gempa bumi serta hal apa saja yang harus dilakukan pada waktu sebelum, saat, dan sesudah gempa bumi terjadi.	Memanfaatkan buku ilustrasi tentang siaga bencana tsunami untuk Pendidikan anak	untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pengembangan buku cerita bergambar, serta untuk mengetahui kualitas dan kelayakan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api untuk siswa SD/MI kelas IV di daerah rawan bencana.
Teori/Konsep yang digunakan	Model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development and Implementati	Teori Komik dan Desain Karakter	Pendidikan kebencanaan	Sastra Anak

	on, Evaluation)			
Hasil Karya	Buku Panduan Mitigasi Gempa Bumi	Buku Komik Edukasi Mitigasi Gempa Bumi	Buku Ilustrasi	Buku Cerita Bergambar tentang mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Sisw SD

Dalam membuat karya penulis mencari beberapa penelitian terdahulu yang bisa menjadi referensi dalam pembuatan karya penulis. Mengacu pada referensi karya pada table 2.1 bahasan pertama akan dimulai dari karya Ayu Cahya Nasrullah dengan judul “*Pengembangan Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*” sebagai Referensi Karya I. Pada penelitian ini Ayu Cahya memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa efektif dan layak buku tersebut setelah ia buat dan distribusikan kepada anak usia 5-6 tahun. Ayu juga memakai model ADDIE dalam pengembangan buku mitigasi bencana kebakaran tersebut dan menggunakan metode kuantitatif.

Terdapat persamaan dan perbedaan terhadap karya penulis dengan karya dari Ayu Cahya yaitu Referensi Karya I dimana persamaannya adalah tentang buku edukasi tentang mitigasi bencana. Perbedaannya adalah penulis akan membuat tentang edukasi mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami sedangkan referensi terkait buku mitigasi kebakaran. Dari segmentasi target juga berbeda dimana Referensi Karya I punya segmentasi pada anak umur 5-6 tahun sedangkan penulis punya segmentasi anak Sekolah Menengah Pertama.

Pada referensi karya II milik Caesar Esaputra Sutrisna dan Alvanov Zpalanzani dengan judul “*Perancangan Komik Edukasi Bencana Gempa Bumi Untuk Murid SD Umur 9-12 Tahun di Indonesia*” mempunyai tujuan mengedukasi

bencana gempa bumi serta hal apa saja yang harus dilakukan pada waktu sebelum, saat, dan sesudah terjadi gempa bumi. Karya ini memakai teori komik edukasi dan desain karakter.

Dari Referensi Karya II banyak persamaan dengan karya penulis dimana konsep yang dipakai adalah komik ilustrasi dan edukasi yang dibawakan adalah mitigasi bencana gempa bumi. Tujuan dari referensi karya II ini adalah untuk mengedukasi bencana gempa bumi serta hal apa saja yang harus dilakukan pada waktu sebelum, saat, dan sesudah gempa bumi terjadi. Hal ini relevan dengan tujuan penulis yang juga bencana alam namun tidak hanya gempa bumi melainkan Bersama dengan tsunami. Perbedaan lainnya jelas pada segmentasi juga berbeda karena penulis tidak menasar anak sekolah dasar melainkan sekolah menengah pertama.

Referensi Karya III yang ditulis oleh Putri Kholida dan teman-temannya membawakan judul "*Pemanfaatan Buku Ilustrasi Anak Untuk Pendidikan Siaga Bencana Tsunami*" dalam Karya III ini cukup relevan dengan karya penulis yang berhubungan dengan buku ilustrasi terhadap Pendidikan siaga bencana. Referensi karya III juga memiliki tujuan untuk memanfaatkan buku ilustrasi tentang siaga bencana tsunami untuk Pendidikan anak.

Pada referensi Karya IV yang ditulis oleh Eni Suryaningsih dan Laila Fatmawati dengan judul "*Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD*". Karya penulis akan sangat relevan dengan referensi Karya IV namun hanya pemilihan topik dan segmentasi yang berbeda. Referensi Karya IV untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah pengembangan buku cerita bergambar, serta untuk mengetahui kualitas dan kelayakan buku cerita bergambar tentang mitigasi bencana erupsi gunung api untuk siswa SD/MI kelas IV di daerah rawan bencana sedangkan karya penulis berhubungan dengan mitigasi gempa bumi dan tsunami.

2.2 Konsep yang Digunakan

Dalam merancang sebuah buku cerita ilustrasi sebagai media literasi akan bencana gempa bumi dan tsunami di SMP Negeri 1 Panggarangan, penulis memiliki beberapa konsep yang menjadi dasar dalam perancangan tersebut. Berikut merupakan beberapa konsep yang digunakan:

2.2.1. Media Literasi

Di dalam buku berjudul *Understanding Media and Culture: An Introduction to Mass Communication by University of Minnesota* (2016), media literasi merupakan salah satu cara komunikasi massa yang sangat penting di dalam masyarakat kini. Maka dari itu kemampuan literasi media untuk bisa memproses dan memahami media menjadi kemampuan yang dibutuhkan masyarakat saat ini.

2.2.1.1. Buku Sebagai Media literasi dalam Komunikasi Massa

Pada buku *Mass Communication: Living in a Media World*-SAGE Publications yang di tulis oleh Ralph E. Hanson (2021), buku menjadi media komunikasi massa pertama di dunia. UNESCO mempelajari bahwa buku menjadi salah satu bentuk komunikasi massa yang cukup berbeda dengan media literasi cetak lainnya. Berikut merupakan lima hal yang membedakan buku dari media literasi yang lain:

1. Sebuah buku dicetak. Ini dibuat menggunakan satu atau lebih mesin daripada ditulis atau dilukis secara manual.
2. Sebuah buku adalah publikasi. Ini dicetak dalam beberapa salinan untuk diedarkan lebih dari pembuatnya.
3. Sebuah buku terdiri dari setidaknya 49 halaman.
4. Sebuah buku memiliki sampul.
5. sebuah buku bukanlah periodik. Artinya, buku tidak diperbarui dengan judul yang sama secara teratur, seperti majalah dan surat kabar.

2.2.2. Disaster Risk Reduction Communication

Disaster Risk Reduction Communication merupakan cara komunikasi yang bertujuan untuk mendorong masyarakat lebih mengerti dan peduli terkait informasi mitigasi demi mengurangi risiko bencana di masa depan. Dalam mengkomunikasikan pesan mitigasi tersebut kepada masyarakat ada beberapa hal yang harus dilakukan agar bisa menjalankan strategi komunikasi bencana yang baik (Haddow, 2014).

1. Mission

Misi atau tujuan dari strategi komunikasi bencana yang efektif adalah untuk bisa menyediakan informasi dan edukasi yang tepat pada masyarakat dalam fase manajemen darurat. (Haddow, 2014).

2. Mitigation

Mitigasi adalah upaya yang dilakukan mulai dari sebelum bencana terjadi demi mengurangi risiko, dampak, dan kerugian dari sisi apapun yang dibawa oleh bencana tersebut. Mitigasi juga berhubungan dengan keberlangsungan lingkungan, masyarakat, dan harta sehingga masyarakat masih bisa melewati dan menghadapi bencana (Haddow, 2014).

3. Preparedness

Pada tahap *preparedness* ini tujuannya sudah mengarah dalam persiapan kesiapsiagaan individu, keluarga serta komunitas dalam menghadapi bencana. Persiapan ini juga berhubungan dengan kegiatan komunikasi yang bisa menjadi media dalam menyampaikan pesan yang mendidik masyarakat untuk mengantisipasi serta menghadapi bencana (Haddow, 2014).

4. Response

Respon merupakan Tindakan atau upaya yang dilakukan sebagai bentuk balasan dari peristiwa bencana yang meliputi seluruh aktivitas penyelamatan diri, pertolongan medis, evakuasi, peringatan, pemulihan, dan laporan (Haddow, 2014).

5. *Recovery*

Recovery adalah proses pemulihan setelah bencana terjadi yang melibatkan upaya-upaya pemulihan fisik, ekonomi, sosial, psikologi hingga lingkungan. Pada tahap ini mulai membuat kegiatan-kegiatan yang bisa menyalurkan pesan untuk meresilensi keadaan setelah bencana (Haddow, 2014).

2.2.3. **Penulisan Cerita**

Weiland (2013) dalam bukunya yang berjudul *Structuring Your Novel: Essential Keys for Writing an Outstanding Story* mengatakan bahwa dalam menulis cerita ada beberapa unsur dan struktur yang harus ada di dalam cerita. Berikut merupakan unsur yang harus ada saat pertama kali ingin menulis cerita yaitu:

1. *Character*

Weiland (2013) mengatakan bahwa karakter akan menjadi hal yang bisa menarik perhatian audiens dalam cerita tersebut. Hal ini dikarenakan cerita bisa terjadi karena adanya karakter seseorang di dalamnya, dalam kata lain tanpa adanya seseorang maka tidak akan ada cerita. Karakter yang dapat menarik pembaca akan membuat mereka terus membaca dari halaman ke halaman selanjutnya.

2. *Action*

Setelah adanya karakter hal yang selanjutnya harus ada menurut Weiland (2013) adalah aksi. Hal ini cerita akan bisa berjalan dengan baik kalau karakter tersebut punya aksi yang dinamis dan bisa membawa pembaca merasakan apa yang karakter ini lalui atau lakukan di dalam cerita. Tindakan-tindakan atau aksi dari karakter di dalam buku akan menjadi hal yang bisa membuat pembaca merasa tidak bosan dan memberi rasa penasaran pembaca untuk

lebih mengetahui aksi apa lagi yang akan dilakukan karakter selanjutnya.

3. *Setting*

Weiland (2013) mengatakan bahwa karakter di dalam cerita bisa membawakan cerita dengan baik tidak hanya dengan aksi-aksi mereka namun juga penempatan mereka di dalam latar situasi, tempat, maupun waktu yang tepat dan sesuai. Maka dari itu cerita harus dibuka dengan penjelasan latar yang pasti dan tidak rancu.

4. *In Media Res*

In Media Res merupakan konteks penulisan cerita yang dimulai pada pertengahan alur cerita. *In Media Res* bisa berbentuk narasi abu-abu pada awal cerita yang bisa saja mendeskripsikan titik kejadian, dialog, situasi, atau aksi pada tengah cerita atau akhir cerita. Dalam kata lain *In Media Res* menjadi kalimat naratif yang hadir sebelum cerita benar-benar dimulai.

5. *The Dramatic Question*

Cerita akan jadi lebih menantang dan menarik jika ada pertanyaan dramatis yang bisa mengantar imajinasi singkat pembaca terhadap ceritanya. Weiland (2013) mengatakan bahwa bentuk pertanyaan ini muncul di awal cerita dan jawaban dari pertanyaannya dapat ditemukan di akhir cerita.

Selanjutnya adalah bagaimana cerita tersebut bisa tersusun dengan struktur yang rapih dan terarah. Ada beberapa tahapan struktur dalam cerita menurut Weiland (2013), yaitu :

1. *Introducing Character*

Pada bagian awal cerita narasi cerita harus dapat mengenalkan karakter di dalam cerita. Pengenalan yang dimaksud tidak dalam artian karakter harus diperkenalkan dari nama, umur, pekerjaan, dan informasi lainnya secara formal namun bagaimana narasi cerita

bisa mendeskripsikan sifat karakter lewat aksi dan dialog yang ada. Weiland (2013) juga mengatakan bahwa narasi tersebut bisa membuat pembaca mengetahui karakter di dalam cerita dibawakan dengan watak seperti apa (antagonis, protagonist, dsb.) serta seberapa besar karakter tersebut berpengaruh di dalam cerita (*main character/support character*).

2. *Introducing Stakes and Settings*

Setelah memperkenalkan karakter yang ada, sebagai penulis hal yang harus dilakukan adalah harus membuat narasi yang membantu pembaca dalam memahami situasi yang ada serta mengerti konflik atau hal apa yang akan dijalankan oleh karakter di dalam cerita tersebut.

3. *Plot Point*

Tahap selanjutnya adalah saat plot sudah mulai berpengaruh pada jalur cerita. Narasi yang sebelumnya sudah bisa mendeskripsikan latar situasi yang ada bisa saja mengarah pada plot cerita yang bisa ditebak oleh pembaca namun bisa saja dibuat sedemikian rupa berbeda dengan apa yang bisa dipikirkan oleh pembaca.

4. *Subplots*

Subplots merupakan bagian yang tidak wajib ada di dalam cerita. *Subplots* merupakan plot tambahan yang bisa saja mempengaruhi focus pembaca terhadap konflik utama dan bisa saja perhatian mereka terbagi dengan plot baru. Dalam kata lain ini merupakan bagian cerita yang bersifat opsional.

5. *Climax*

Climax merupakan waktu dimana cerita sudah mencapai puncak dari konflik yang sudah dibangun. Pada bagian ini karakter di dalam cerita akan dihadapkan dengan pilihan-pilihan dan akan membawakan momen yang bisa mempengaruhi akhir cerita yang ada. Pada bagian ini tidak disarankan untuk membuatnya terlalu

panjang namun buatlah kesan narasi yang bisa mendeskripsikan seberapa pengaruh puncak konflik tersebut terhadap karakter di dalam cerita.

6. *Resolution*

Tahap selanjutnya adalah konflik sudah bisa terhadap dan situasi sudah mulai mereda. Dalam kata lain pada saat ini penyelesaian masalah sudah mulai muncul dan situasi tidak lagi di dalam situasi yang tegang. Penulis bisa memilih untuk menjadikan resolusi sebagai akhir cerita langsung maupun tidak.

7. *Condsiderations*

Pada tahap ini adalah bagian dimana penulis memutuskan bagaimana akhir cerita ditulis yaitu akhir yang bahagia atau sedih. Menurut Weiland (2013) pilihan akhir cerita yang lain adalah memberikan kejutan dengan plot ending yang mematahkan imajinasi pembaca dengan trik-trik *plotwist*.

2.2.4. Karakter

Buccieri & Economy (2012) dalam buku *Writing Children's Books ForDummies* mengatakan bahwa karakter merupakan jiwa dalam sebuah cerita. Keberadaan karakter akan sangat mempengaruhi pembaca dalam membaca sebuah cerita. Dengan adanya karakter pembaca jadi lebih memahami sudut pandang karakter atau posisinya di dalam dunia yang dituliskan di dalam cerita tersebut. Ada dua hal yang mempengaruhi karakter dalam sebuah cerita agar selalu diingat oleh pembaca (Buccieri & Economy, 2012).

1. *Defining your main character's driving desire.*

Berarti bahwa setiap karakter harus memiliki keinginan atau hal yang ingin dia gapai. Dalam kata lain karakter harus memiliki tujuan yang jelas dalam cerita tersebut.

2. *Fleshing out Your main character to show readers her driving desire.*

Berarti tentang bagaimana karakter bisa mencapai apa yang ia inginkan tersebut. Hal ini bisa dari kata-kata, dialog, aksi, dan alur cerita tertentu.

2.2.5. Project Management

Project Management Institute (2017) membuat standar *project management* yang disebut sebagai *Project Management Body of Knowledge* (PMBOK). Di dalam dunia bisnis istilah ini sudah tidak asing dan memang sering kali dipergunakan. Di dalam sebuah proyek ada 3 hal dasar yang menjadi pilar utama yaitu *Scope* (jangkauan), *Time* (waktu), dan *Resource* (sumber daya). Namun sebelum masuk ke PMBOK ada hal yang harus menjadi dasar dari jalannya sebuah proyek yaitu *Project Life Cycle* yang terdiri dari *Project Goal*, *Project Plan*, *Execution*, dan *Evaluation*. Selanjutnya di dalam PMBOK ada 5 proses atau tahap dalam *project management*, yaitu:

1. Initiate

Pada tahap *initiate* hal yang harus dilakukan adalah bagaimana kita bisa mengembangkan ide *project* dan menentukan siapa saja *stakeholder* atau pemangku kepentingan yang bisa membantu keberlangsung proyek.

2. Planning

Pada tahap selanjutnya yaitu *planning* adalah bagaimana ide yang sebelumnya bisa dikembangkan secara lebih rinci dan sudah bisa dijabarkan lebih rinci lagi dari sebelumnya dari jangkauan, waktu, detail kegiatan, durasi, anggaran, sumber daya, sampai dengan analisis resiko.

3. Execution

Setelah rencana sudah dipersiapkan dengan matang maka tahap selanjutnya ada eksekusi proyek dimana pada tahap ini semua ide sudah mulai dikerjakan, aktivitas sudah dijalankan, dan

bagaimana kita bisa mengatur alur komunikasi antar pihak yang berkaitan dengan proyek sehingga proyek bisa dijalankan sesuai dengan yang diinginkan.

4. *Monitoring/Controlling*

Merupakan bagian dimana kita bisa mengontrol proyek agar bisa sesuai dengan rencana dari jangkauan, anggaran, kualitas, dan hal lain yang dibutuhkan oleh proyek.

5. *Close*

Setelah proyek selesai dengan baik maka sudah bisa ditutup.

2.2.6. PESO Model

PESO Model merupakan istilah yang keluar pertama kali di buku *Spin Sucks* yang ditulis oleh Gini Dietrich pada 2015. Nama PESO dibuat agar bisa mencakup media bersama dan bisa menarik perhatian. PESO Model terdiri dari *Paid*, *Earned*, *Shared*, dan *Owned*.

1. *Paid*

Paid media merupakan media pemasaran yang dibayar oleh perusahaan. Dalam kata lain semua *platform* pemasaran yang harus dibayar oleh perusahaan seperti iklan bergambar, sponsor, spanduk, banner, *social media ads*, dan lain sebagainya termasuk pada *Paid Media*.

2. *Earned*

Earned media merupakan seluruh bentuk media pemasaran yang didapatkan oleh perusahaan secara sukarela oleh pihak lain tanpa mengeluarkan biaya apapun seperti artikel *online*, *e-mail*, dan lain sebagainya.

3. *Shared*

Shared media merupakan seluruh media pemasaran yang bersifat tidak berbayar juga *karena shared media* bisa ada atas

dasar datangnya *feedback* yang muncul atas konten yang kita unggah ke social

4. *Owned*

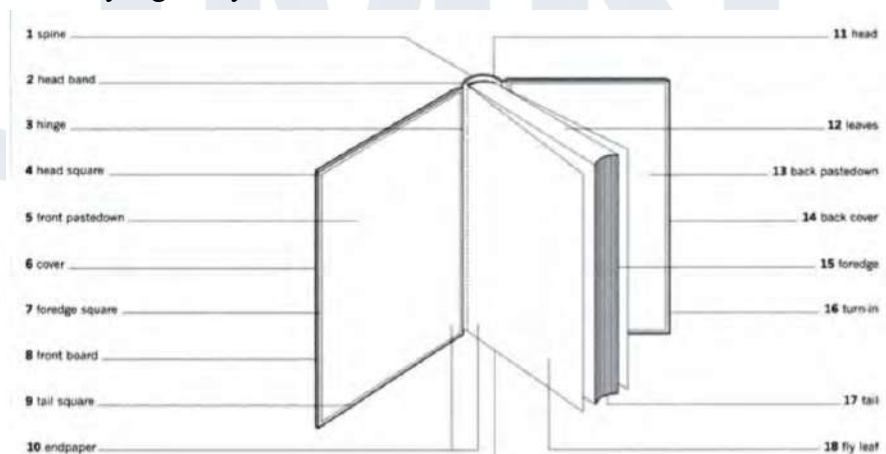
Owned media merupakan publikasi atau promosi yang dilakukan di *platform* pribadi dan dikendalikan secara pribadi pula seperti *website*, *blog*, dan media sosial perusahaan.

2.2.7. Buku

Menurut UNESCO (2015), buku merupakan alat kebebasan sebagai sarana transmisi pemikiran, gagasan, pengetahuan, simbol, dan impian manusia. UNESCO menyatakan bahwa buku merupakan sarana penyebaran informasi. Triharto (2015) mengatakan buku adalah suatu hasil cetakan yang dirangkai dari beberapa bagian karena pertimbangan perlunya aturan-aturan seperti adat istiadat, undang-undang atau perintah dan doa raja sebagai sarana pemersatu kebudayaan. Ada beberapa jenis buku, yaitu buku saku, buku daftar acara, buku panduan, buku bacaan dan buku referensi.

2.2.7.1. Anatomi Buku

Dalam anatomi buku ada beberapa bagian yang akan mempengaruhi konten dan desain di dalam buku tersebut. Haslam (2006) menyimpulkan bahwa ada 19 komponen yang menyusun satu kesatuan buku.



Gambar 2. 1. Anatomi Buku
Sumber: Haslam (2006)

Gambar 2.1 menunjukkan gambaran anatomi buku dari sisi konten yang terdiri dari 19 komponen yang terdiri dari:

1. *Spine* bagian yang menutup daerah jilid buku.
2. *Head band* adalah bagian komponen yang mendukung penjilidan buku.
3. *Hinge area* lipatan di bagian *endpaper*.
4. *Head square* adalah bagian pimpinan
5. *Front pastedown* halaman akhir yang menempel pada papan sampul.
6. *Cover* menjadi bagian pelindung isi buku.
7. *Foreedge square* adalah komponen menonjol di pinggiran depan buku.
8. *Front board* menjadi sampul di sisi depan buku.
9. *Tail square* menjadi pelindung buku yang berbentuk sampul depan dan belakang pada sisi bawah.
10. *Endpaper* menjadi bagian kertas terakhir yang menutupi cover belakang buku.
11. *Head* sisi atas buku.
12. *Leaves* halaman yang terikat dengan bagian halaman lain.
13. *Back pastedown* halaman yang menempel pada sampul belakang.
14. *Back cover* sampul belakang buku.
15. *Foreedge* sisi depan tepi kertas buku.
16. *Turn-in* sisi pinggir kertas yang dilupat ke dalam sampul buku.
17. *Tail* sisi bawah buku.
18. *Fly leaf* adalah halaman dibalik *endpaper*.
19. *Foot* menjadi sisi bawah halaman buku.

2.2.7.2. Bagian Buku

Pope (2019) mengatakan bahwa sebuah buku memiliki beberapa bagian yang penting dan harus ada, yaitu :

1. *Title Page*: Sebagai halaman judul yang berisikan informasi penting, nama publisher, nama penulis, sub judul buku, dan informasi tambahan lainnya.
2. *Introduction*: Sebagai awalan buku yang menjelaskan tentang konten yang tertulis di buku tersebut.
3. *Body*: Sebagai bagian utama di dalam buku tersebut yang artinya cerita dalam buku tersebut.
4. *Conclusion*: Sebagai akhir atau *epilogue* dalam cerita yang memberikan kesimpulan atau penutup cerita.
5. *Back Cover*: Biasanya tertulis sinopsi yang dapat mempersuasi orang lain untuk membaca.

2.2.7.3. Tahapan Pembuatan Buku

Ada beberapa proses dalam tahapan pembuatan buku menurut Triharto (2015), yaitu:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan awal dari proses pembuatan buku. Dalam tahap ini yang harus dilakukan adalah merencanakan bagian-bagian penting dari cerita, segmentasi, hingga pendistribusian terhadap target.

2. Pembuatan Konsep

Dalam pembuatan konsep maka mulai pada tahap jenis konten, jumlah, pemilihan jenis kertas, model buku, dan lain sebagainya.

3. Proses Desain

Proses selanjutnya adalah proses desain dimana hal ini berhubungan dengan elemen visual yang dijadikan gambar atau ilustrasi yang relevan dengan konsep dan

konten buku yang diharapkan. Termasuk pada layouting dan editing.

4. Produksi

Setelah menyelesaikan proses desain maka tahap selanjutnya adalah pada proses produksi buku atau pencetakan hasil buku yang telah di desain sebelumnya.

5. Finishing

Pada tahap ini adalah tahap mempercantik buku seperti pelapisan atau memikirkan kemasan buku tersebut agar lebih menarik.

2.2.8. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan bentuk penggambaran dalam visualisasi yang dapat memudahkan dalam penyampaian pesan terhadap audiens (Male, 2027).

2.2.8.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki banyak fungsi dalam penyampaian pesan secara visual. Ilustrasi dapat berfungsi sebagai dokumentasi, referensi, instruksi, komentar, *storytelling*, *persuasi*, dan identitas. (Male, 2017). Maka dari itu ada beberapa jenis ilustrasi menurut klasifikasi jenis gambarnya atau penampilannya yaitu:

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

1. Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi Naturalis adalah ilustrasi yang gambarnya berdasarkan penampilan apa adanya di alam tanpa ada tambahan apapun.



*Gambar 2. 2. Ilustrasi Naturalis
Sumber: Unlimited Originals, 2019*

2. Dekoratif

Ilustrasi dekoratif berfungsi untuk penghias dan segala bentuk yang sederhana dlebih-lebihkan sesuai dengan dekorasi yang diinginkan.



*Gambar 2. 3. Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Olivia Gibbs, 2020*

3. Kartun

Kartun adalah ilustrasi gambar yang memiliki bentuk yang beragam atau punya ciri khas tertentu. Kebanyakan dari ilustrasi kartun biasanya dikemas dengan visualisasi yang lucu dan sering ditargetkan untuk anak-anak sebagai komik maupun cerita bergambar.



*Gambar 2. 4. Ilustrasi Kartun
Sumber: Seung Uk Hong, 2018*

4. Karikatur

Gambar ilustrasi karikatur merupakan ilustrasi yang visualisasinya tidak proposional secara bentuk tubuh.



*Gambar 2. 5. Ilustrasi Karikatur
Sumber: Japan Times, 2019*

5. Cerita Bergambar (Cergam)

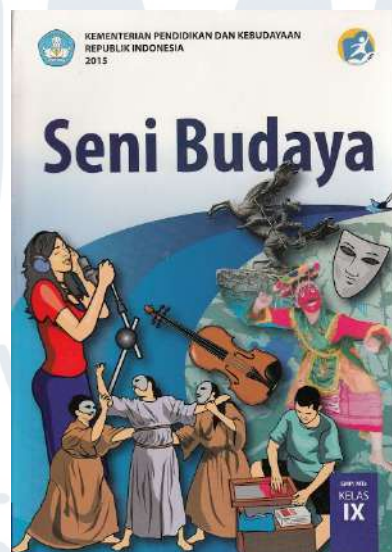
Ilustrasi cerita bergambar merupakan ilustrasi sejenis komik yang ilustrasinya selalu diberi teks sehingga ada sudut pandang tertentu.



Gambar 2. 6. Ilustrasi Cerita Bergambar
Sumber: ebookanak.com

6. Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi sebagai visual yang menjelaskan materi agar bisa menunjang pembelajaran.



Gambar 2. 7. Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: Kemendikbud, 2013

7. Khayalan

Ilustrasi khayalan merupakan merupakan ilustrasi yang diciptakan karena hasil ide imajinatif dan ilustrasi seperti ini kerap ditemukan di dalam buku-buku fiksi.



*Gambar 2. 8. Ilustrasi Khayalan
Sumber: Deviant Art, 2017*

UMMN

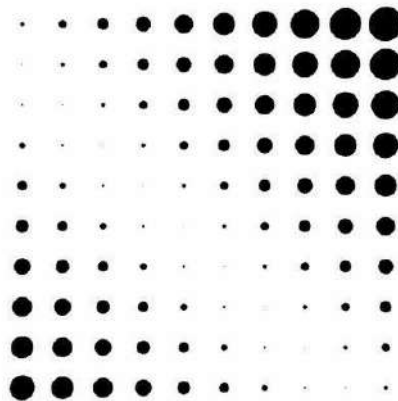
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.9. Desain

Desain adalah sebuah cara atau media dalam berkomunikasi untuk menyampaikan sebuah pesan maupun informasi lewat visualisasi gambar tertentu agar bisa diterima oleh target audiens yang diinginkan. Desain dapat muncul dari berbagai ide maupun pemikiran yang di dasari oleh pilihan, kreasi, hingga kolaborasi yang tercipta dari berbagai elemen-elemen desain yang terdiri dari titik, garis, bentuk, warna dan tekstur (Landa, 2014).

2.2.9.1. Titik

Titik merupakan bagian serta bentuk paling kecil dalam sebuah desain. Titik dalam digital disebut sebagai pixel.



*Gambar 2. 9. Titik
Sumber: Pinterest*

2.2.9.2. Garis

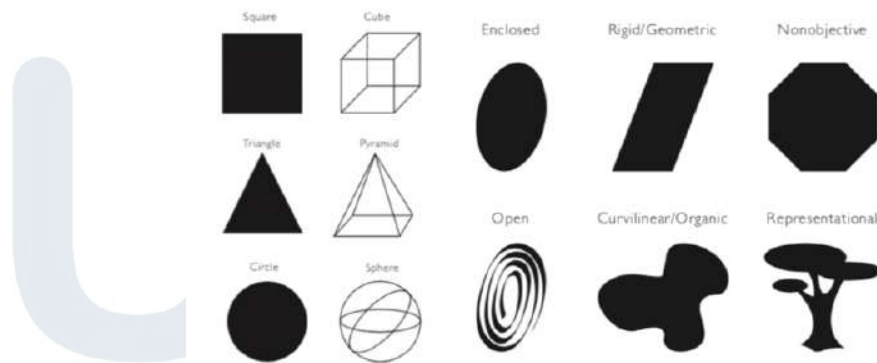
Garis merupakan hasil dari titik-titik yang bersambung satu sama lain sehingga membuat pola tertentu dan menjadi garis. Garis juga bisa berbentuk lurus, lengkung, maupun bersudut.



Gambar 2. 10. Garis
Sumber: Landa, 2014

2.2.9.3. Bentuk

Bentuk merupakan hasil dari gabungan garis-garis menjadi desain yang lebih kompleks sehingga membentuk sebuah objek maupun visual tertentu. Bentuk juga dapat dihasilkan dengan adanya garis, warna, serta tekstur.



Gambar 2. 11. Bentuk
Sumber: Landa, 2014

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

2.2.9.4. Warna

Timothy Samara (2014) menyatakan bahwa warna muncul berbagai pesan psikologis yang dapat digunakan untuk mempengaruhi konten baik gambaran maupun makna verbal tipografi. Komponen emosional warna ini sangat terkait dengan pengalaman manusia pada tingkat instingtual dan biologis. Warna yang lebih hangat, seperti merah dan kuning, memiliki panjang gelombang yang panjang, sehingga lebih banyak energi. Sebaliknya, warna-warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu membutuhkan lebih sedikit energi untuk memprosesnya, sehingga memperlambat laju metabolisme kita dan memberikan efek menenangkan. Berikut beberapa psikologi warna menurut Timothy Samara (2014).

1. Merah merupakan warna yang memiliki nuansa dan perasaan yang kuat. Ada banyak makna yang bisa diwakilkan oleh warna merah seperti keberanian, kekuatan, energi, kecepatan, revolusi, larangan, adrenalin bahaya, gairah, agresif, hingga kesuksesan.



*Gambar 2. 12. Merah
Sumber: Samara, 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. Biru termasuk dalam golongan warna dingin yang memberikan kesan ketenangan, kebenaran, serta ketulusan. Warna biru juga bisa mengartikan makna bijaksana dan integritas. Namun jika warna biru yang hadir adalah warna biru yang relatif gelap maka biru yang sebelumnya tenang menjadi biru yang menghadirkan kesan misterius dan menegangkan.



*Gambar 2. 13. Biru
Sumber: Samaraa, 2014*

3. Kuning merupakan warna yang kerap melambangkan keceriaan, energik, kebahagiaan, optimis, dan keterbukaan. Hal ini lah yang menjadi alasan mengapa warna kuning sering ditemukan di berbagai media belajar maupun mainan-mainan anak karena memberi kesan riang.



*Gambar 2. 14. Kuning
Sumber: Samara, 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

4. Coklat seringkali membawakan kesan jujur dan stabil namun bisa juga diartikan sebagai kesan yang mewah maupun alami. Di sisi lain coklat bisa memberikan kesan aman dan nyaman.



*Gambar 2. 15. Coklat
Sumber: Samara, 2014*

5. Hitam menjadi warna yang dianggap sangat kuat dan kontras. Hitam juga menjadi warna yang dinilai punya makna dominan, eksklusif, kematian, superior, intimidasi, dan formal.



*Gambar 2. 16. Hitam
Sumber: Samara, 2014*

6. Ungu atau violet menjadi warna yang misterius dan sering menjadi warna yang menyampaikan kesan misterius, nostalgia, dramatis, dan bisa menyampaikan kesan-kesan magis.



*Gambar 2. 17. Ungu
Sumber: Samara, 2014*

7. Hijau adalah warna yang bisa memberikan ketenangan, keamanan, alami, dan lebih membumi. Namun jika warna hijau yang dipakai adalah warna hijau yang cerah akan membawakan kesan energik dan bersemangat.



*Gambar 2. 18. Hijau
Sumber: Samara, 2014*

8. Oranye adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna merah dan kuning. Warna oranye kerap membawakan kesan kehangatan, Kesehatan, kualitas, dan interaksi atau kegiatan sosial.



*Gambar 2. 19. Oranye
Sumber: Samara, 2014*

9. Abu-abu merupakan hasil campuran warna putih dan hitam yang bisa membawakan kesan netral, bijaksana, teknologi, presisi, dan industri. Namun di beberapa kesempatan abu-abu juga bisa dipakai sebagai pemaknaan formal dan tidak agresif.



Gambar 2. 20. Abu-Abu
Sumber: Samaraa, 2014

10. Putih adalah warna yang bisa dimaknai atau diartikan sebagai warna yang positif, polos, baik, higienis, dan biasanya kerap dipasangkan dengan warna hitam untuk membrane kesan keseimbangan. **2.2.9.**



Gambar 2. 21. Putih
Sumber: Samara, 2014

2.2.10. Tipografi

Landa (2014) menyimpulkan bahwa *typeface* merupakan kumpulan bentuk atau karakter yang dapat dimaknai sebagai huruf dan dibentuk oleh visual-visual konstan yang konsisten. Pada buku cerita yang dibuat oleh penulis kali ini, penulis akan mempergunakan *font* Halvetica World sebagai *font* buku. Hal ini dikarenakan Halvetica termasuk dalam *font* yang mudah dibaca dan memiliki tampilan yang nyaman untuk dilihat.

2.2.11. *Layout*

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap media tertentu yang disusun untuk bisa mendukung konsep maupun pesan yang ingin disampaikan. Dabner, Steward & Zempol (2016) mengatakan bahwa *layout* buku sebagai "pengorganisasian elemen-elemen desain seperti teks, gambar, warna, dan tata letak pada halaman buku untuk menciptakan visual yang menarik dan efektif." Dalam *layout* ada beberapa prinsip desain yang harus masuk, yaitu:

1. *Sequence*: Merupakan alur atau focus mata dari informasi paling penting sampai yang kurang penting.
2. *Emphasis*: Penekanan di bagian tertentu yang menggunakan kontras warna atau perbedaan ukuran yang mencolok.
3. *Balance*: Mengatur *layout* agar seimbang sehingga obyek yang ada harus sama-sama simetris atau asimetris.
4. *Unity*: Elemen visual disusun sedemikian rupa agar tetap berkaitan dan menciptakan keselarasan.

Dalam hal ini penulis akan mempergunakan model *layout unity* dimana elemen visual disusun agar masih tetap menciptakan keselarasan yang relevan dengan jalan cerita di dalam buku.