

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Grafis

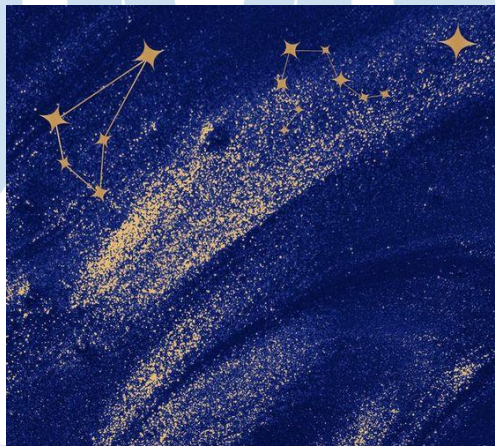
Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, mempermudah masyarakat dalam memahami informasi, atau mempengaruhi pola pikir dan kebiasaan masyarakat. Desain grafis terdiri atas berbagai macam bidang yang memiliki tujuan yang berbeda tergantung kebutuhannya. Dengan fleksibilitasnya, desain grafis dapat menjadi solusi yang tepat dalam menyelesaikan berbagai macam permasalahan berbasis komunikasi visual (Landa, 2017).

##### 2.1.1 Elemen Desain

Dalam perancangan desain, ada elemen-elemen dasar yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah ide dan konsep pada audiens secara visual.

##### 1. Titik

Titik merupakan satuan terkecil yang membentuk sebuah garis. Dalam media tradisional, titik biasa dikenal dengan bentuknya yang bundar di media tradisional dan persegi dalam media digital.



Gambar 2.1 Penggunaan Titik dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/c6/a5/a3/c6a5a318aebb7f144945e3fc8d940eb6.jpg>

## 2. Garis

Garis adalah titik yang diperpanjang dan berfungsi sebagai penanda dalam sebuah karya desain. Garis dapat menegaskan bentuk, rupa, tepian, dan area di dalam komposisi serta menimbulkan kesan tertentu tergantung tebal dan tipis, stagnan dan dinamis, atau sesuai dengan ekspresi yang ingin ditunjukkan oleh individu yang menggambarannya. Karya desain yang didominasi oleh elemen garis di dalamnya disebut gaya linear.



Gambar 2.2 Penggunaan Garis dalam Ilustrasi

Sumber:

<https://64.media.tumblr.com/03002a508a8c7f371a3b54757c28ab84/9ff642a956ed3e5cf5/s400x600/f8a41dd2fc5d36ff9b0914b20d6f7a135698f5cd.jpg>

## 3. Bentuk

Garis besar sebuah objek adalah sebuah bentuk. Bentuk adalah area yang tertutup di atas permukaan dua dimensi yang tersusun atas garis dan biasanya berisikan warna, *tone*, atau tekstur serta memiliki panjang dan lebar. Semua objek terdiri atas gabungan bentuk dasar yang meliputi bujur sangkar, segitiga, dan lingkaran yang dalam bentuk tiga dimensi menjadi kubus, limas, dan bola. Bentuk dibagi menjadi tiga jenis yaitu bentuk non-representatif, bentuk abstrak, dan bentuk representatif.

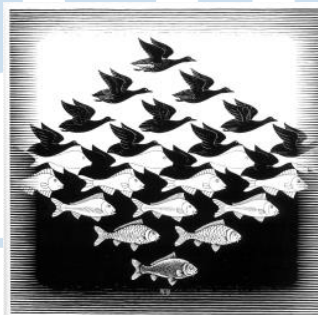
- a. Bentuk non-representatif adalah bentuk yang diciptakan dan tidak menyerupai apa-apa.
- b. Bentuk abstrak adalah penyusunan, perubahan, atau distorsi dari bentuk natural yang dilakukan untuk keperluan komunikasi visual tertentu atau sekedar untuk estetika saja.
- c. Bentuk representatif adalah bentuk yang tersusun rapi dan menyerupai bentuk objek di dunia nyata. Bentuk representatif juga sering disebut sebagai bentuk figuratif.



Gambar 2.3 Penggunaan Bentuk dalam Ilustrasi  
Sumber: Hegarty (2021)

#### 4. *Figure/Ground*

*Figure* atau *ground* merupakan hubungan antara bentuk dan latar belakang di permukaan dua dimensi yang biasa dikenal dengan istilah *positive* dan *negative space*. Aspek *figure* dan *ground* penting dalam perancangan desain agar objek terlihat kontras dengan latar belakang.



Gambar 2.4 Penggunaan *Figure/Ground* dalam Ilustrasi  
Sumber: <https://thedesigntest.net/wp-content/uploads/2020/01/sky-and-water-i.jpg>

## 5. Tekstur

Simulasi atau representasi kualitas sebuah permukaan disebut dengan tekstur. Tekstur dibagi menjadi dua jenis yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil dapat disentuh dan dirasakan langsung dengan indra peraba sedangkan tekstur visual sifatnya semu yang diciptakan menyerupai visual tekstur taktil.



Gambar 2.5 Penggunaan Tekstur dalam Ilustrasi

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/914d2b84201329.5d68bf6b5fb62.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/914d2b84201329.5d68bf6b5fb62.jpg)

## 6. Pola

Pola adalah pengulangan sistematis sebuah elemen desain. Penyusunan pola bertumpu pada konfigurasi tiga elemen desain dasar dalam desain yaitu titik, garis, dan *grid*.



Gambar 2.6 Penggunaan Tekstur dalam Ilustrasi

Sumber: Hegarty (2021)

## 7. *Typeface*

*Typeface* adalah desain dari sebuah kelompok karakter dengan ciri visual yang senada. Ciri-ciri visual yang ditampilkan dalam karakter *typeface* ini menciptakan kesan tertentu yang fungsinya berbeda-beda sesuai kebutuhan komunikasi visual. Dalam sebuah *typeface* biasanya sudah mencakup huruf, angka, simbol, tanda baca, dan tanda diakritik.



Gambar 2.7 Variasi Jenis *Typeface*

Sumber: <https://i.pining.com/564x/c7/31/ed/c731ed86e8b09248af465d8c6c8aceaf.jpg>

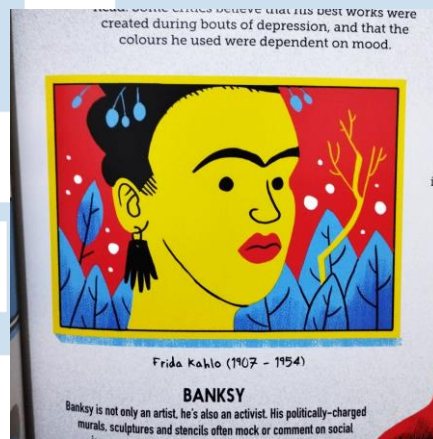
Pemilihan *typeface* penting untuk menunjang kesatuan antar elemen desain. Karakteristik *typeface* biasanya memiliki kesamaan dengan karakteristik elemen dan gambar yang tertera pada karya desain. Selain aspek kesatuan, *typeface* juga harus kontras sehingga mudah untuk dibaca dari jauh maupun dekat dalam ukuran yang besar atau ukuran yang kecil.

## 8. Warna

Warna merupakan elemen yang krusial dalam menciptakan sebuah desain. Warna terdiri atas tiga komponen utama yaitu *hue* (jangkauan sebuah warna), *value* (terang gelapnya sebuah warna), dan saturasi (intensitas warna). Warna memiliki berbagai fungsi misalnya melambangkan sebuah ide, simbolisasi dari sebuah kebudayaan, menciptakan fokus dalam desain, dan menerjemahkan kesan atau informasi tertentu pada audiens.

## 9. Skema Warna

Pada dasarnya, *color wheel* dibentuk oleh tiga warna primer yaitu merah, kuning, dan biru yang gabungannya menciptakan warna sekunder yaitu oranye, hijau, dan ungu. Kombinasi antar warna dalam *color wheel* yang harmonis berdasarkan *hue* dalam saturasi warna yang penuh dan *middle value range* disebut dengan skema warna.



Gambar 2.8 Kombinasi Warna Primer dalam Ilustrasi  
Sumber: Marx (2020)

### a. Monokromatik

Skema warna monokromatik menggunakan satu *hue* yang kontrasnya diatur melalui *value* dan saturasi.



Gambar 2.9 Skema Warna Monokromatik pada Ilustrasi

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/aaa2f69699283.560d87f3db4ea.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/aaa2f69699283.560d87f3db4ea.jpg)

## b. Analogus

Skema warna analogus menggunakan tiga *hue* berdekatan yang menciptakan hubungan warna yang harmonis. Dalam skema ini, satu warna dapat mendominasi dan dua warna lain menjadi aksen pendukung.



Gambar 2.10 Skema Warna Analogus pada Ilustrasi

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/a2/6a/bf/a26abfe229ecbf1ceaaa955374c1aeaa.jpg>

## c. Komplementer

Skema warna komplementer tercipta dari dua *hue* yang berseberangan dalam *color wheel*. Skema komplementer cenderung memiliki kontras yang tinggi dan mencolok jika digunakan bersamaan.



Gambar 2.11 Skema Warna Komplementer pada Ilustrasi

Sumber: Marx (2020)

#### d. *Split complementary*

Skema warna *split complementary* terdiri atas satu *hue* dan dua *hue* yang berseberangan dengan *hue* pertama. Gabungan warna ini biasanya memiliki kontras tinggi namun tidak seintens skema komplementer pada umumnya.



Gambar 2.12 Skema Warna *Split Complementary* pada Ilustrasi  
Sumber: Marx (2020)

#### e. *Triadik*

Skema warna triadik terdiri atas tiga *hue* dengan jarak yang sama antara satu dengan lainnya dalam *color wheel* yang membentuk segitiga.



Gambar 2.13 Skema Warna Triadik pada Ilustrasi

Sumber:

[https://64.media.tumblr.com/9c7ccb42ba275f568432cfa81d2457ff/tumblr\\_ojqjo5yBzG1qhmfh4o1\\_1280.jpg](https://64.media.tumblr.com/9c7ccb42ba275f568432cfa81d2457ff/tumblr_ojqjo5yBzG1qhmfh4o1_1280.jpg)



#### f. Tetradik

Skema warna tetradik terdiri atas dua kelompok *hue* komplementer yang menciptakan skema dengan empat buah *hue* berbeda.



Gambar 2.14 Skema Warna *Tetradik* pada Ilustrasi

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/32960a61545981.5a71ee1ac4f30.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/32960a61545981.5a71ee1ac4f30.jpg)

#### g. Temperatur Warna

Dalam warna, kesan hangat atau dingin ditentukan oleh temperatur dari warna tersebut. Warna dingin terdiri dari *hue* biru, hijau, dan ungu yang terletak di bagian kiri *color wheel*. Jika digunakan bersamaan, warna dingin memberikan kesan tenang. Warna hangat terdiri dari *hue* merah, oranye, dan kuning yang terletak di bagian kanan *color wheel*. Jika digunakan bersamaan, warna hangat memberikan kesan panas, pedas, dan intensitas pada karya desain.



Gambar 2.15 Kombinasi Skema Warna Hangat dan Dingin dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.ppinimg.com/564x/a9/3a/58/a93a58d5487ad60504cbef8fa9eabefb.jpg>

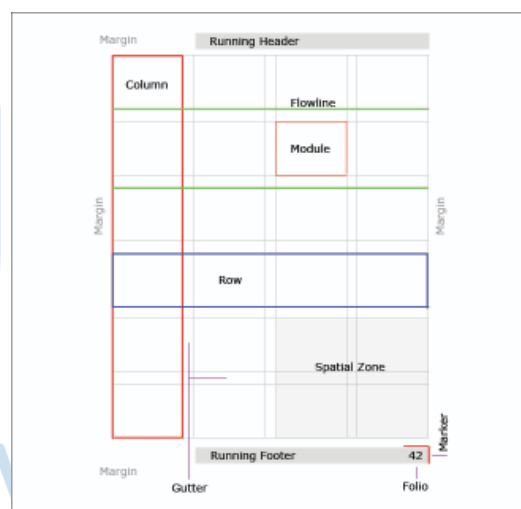
Visual dari temperatur warna bersifat dinamis tergantung seberapa kuat satu *hue* mendominasi *hue* yang lain. Sebagai contoh, warna merah yang memiliki *hue* biru di dalamnya akan tampak lebih dingin dibandingkan merah murni atau merah dengan *hue* oranye di dalamnya. *Value* dan saturasi juga menjadi faktor penting dalam menentukan dingin hangatnya sebuah warna.

### 2.1.2 *Grid*

*Grid* menjadi acuan struktur dari sebuah karya desain yang memerlukan banyak halaman misalnya buku, majalah, brosur, *website*, dan sebagainya. *Grid* terdiri atas bagian-bagian horizontal dan vertikal yang membagi sebuah format menjadi kolom dan margin. *Grid* berperan penting dalam menyusun dan menjaga kerapian dari teks dan gambar dalam jumlah yang banyak untuk sebuah media sehingga memudahkan pembaca untuk mencari dan membaca informasi yang ada.

#### 1. Elemen *Grid*

Dalam sebuah *grid*, ada elemen-elemen yang menyusun *grid* tersebut yang dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2.16 Elemen dalam *Grid*

Sumber: <https://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2013/02/grid-anatomy.png>

- a. *Margin*: Ruang kosong yang mengelilingi *grid*, biasa menjadi acuan agar elemen desain tidak terlalu berhimpit dengan bagian pinggir media.
- b. *Kolom*: Susunan ruang vertikal untuk menaruh informasi berupa gambar atau teks.
- c. *Interval*: Jarak antar kolom dalam sebuah *grid*.
- d. *Baris*: Susunan ruang horizontal untuk menaruh informasi berupa gambar atau teks.
- e. *Flowlines*: Jarak antar baris dalam sebuah *grid*.
- f. *Modules*: Unit atau ruang individu yang tercipta dari persimpangan antara kolom dan *flowlines*.
- g. *Spatial Zone*: Sebuah bidang yang tercipta dari penggabungan beberapa modules.

## 2. *Single Column Grid*



Gambar 2.17 Penggunaan *Single Column Grid* dalam Desain  
Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/e0/be/e4/e0bee42194e49c3c0868914b4dd1cc98.jpg>

*Single column grid* atau sering disebut dengan *manuscript grid*, merupakan jenis *grid* yang paling sederhana yang terdiri atas satu buah kolom yang dikelilingi oleh margin atau ruang kosong di bagian kiri, kanan, atas, dan atau bawah. Margin digunakan untuk menentukan jarak ideal untuk teks dan gambar agar tidak terlalu dekat dengan ujung permukaan media yang

digunakan. *single column grid* dapat dibagi menjadi beberapa kolom simetris atau asimetris yang akan berubah menjadi *multicolumn grid*.

### 3. *Multicolumn Grid*



Gambar 2.18 Penggunaan *Multicolumn Grid* dalam Desain  
Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/52/fc/cd/52fccd818cd4fe9b32ebfc7a52d959d7.png>

*Multicolumn grid* adalah *single column grid* yang dibagi lagi menjadi beberapa kolom. *Grid* jenis ini biasa digunakan untuk merancang hal-hal berkaitan dengan *layer* digital misalnya aplikasi dan *website* namun tak jarang pula digunakan untuk media cetak seperti majalah. Penggunaan *grid* ini ditujukan untuk membagi dan menyusun teks yang cukup banyak dan gambar dengan ukuran yang bervariasi.

### 4. *Modular Grid*



Gambar 2.19 Penggunaan *Modular Grid* dalam Desain  
Sumber:

[https://img.setka.io/clients/D3SuW9\\_Vtk6NhYeFXfduUy55A4Dromkt/post\\_images/1\\_2-1.png](https://img.setka.io/clients/D3SuW9_Vtk6NhYeFXfduUy55A4Dromkt/post_images/1_2-1.png)

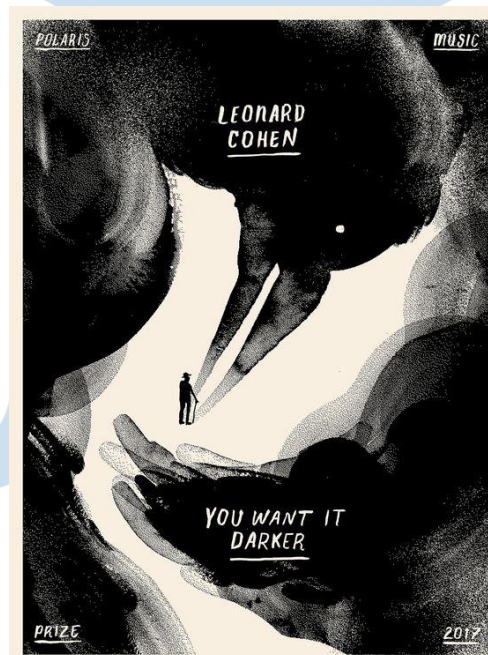
*Modular grid* terdiri atas modul, unit individu yang tercipta dari kolom dan *flowlines*. Teks dan gambar dapat ditaruh dalam 1 modul atau beberapa modul. Kegunaan *grid* ini adalah menciptakan sebuah hierarki visual yang jelas karena informasi dapat dimasukkan pada sebuah modul atau digabung menjadi sebuah *spatial zone*.

### 2.1.3 Prinsip Desain

Dalam menciptakan sebuah desain, desainer harus dapat menggabungkan elemen-elemen dasar dan prinsip desain di dalam karyanya. Adanya prinsip desain menjadi pelengkap untuk membentuk dan mengeksekusi ide dan konten yang ingin disampaikan.

#### 1. Keseimbangan

Sesuai namanya, keseimbangan memiliki fungsi menyeimbangkan sebuah komposisi desain yang dicapai dengan pendistribusian beban visual yang sama di setiap sisinya atau secara keseluruhan.



Gambar 2.20 Keseimbangan dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pining.com/564x/60/84/55/608455e38453973ea7a6160d3b8effb9.jpg>

## 2. Penekanan

Penekanan dalam desain adalah penyusunan elemen-elemen visual agar dapat menekankan atau menonjolkan sebuah elemen tertentu.



Gambar 2.21 Penekanan dalam Ilustrasi

Sumber: <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/033/690/939/small/vanessa-morales-red-and-the-wolves-by-phonemova.jpg?1610324888>

## 3. Ritme

Ritme merupakan kesatuan atau keharmonisan alur dari satu elemen desain ke elemen desain yang lain.



Gambar 2.22 Ritme dalam Ilustrasi

Sumber: [https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5bd6645551f4d49caf7eef4b/1597293249899-FM25CBX6WP8T5QJQD88L/RobotShop\\_Final.jpg?format=1000w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5bd6645551f4d49caf7eef4b/1597293249899-FM25CBX6WP8T5QJQD88L/RobotShop_Final.jpg?format=1000w)

#### 4. Format

Format adalah batas-batas yang telah ditentukan dalam merancang sebuah karya desain meliputi ukuran, jenis dokumen, skala, dan proporsi elemen.



Gambar 2.23 Contoh Format Jenis Dokumen Desain

Sumber: <https://www.selectgp.com/files/Subscribers/f4c62634-dde1-4243-bd09-c3a2e6d6d0cf/webfiles/FileRequirements/formats.png>

#### 5. Hierarchy

Penempatan dan penyusunan elemen-elemen grafis serta ruang kosong sangat krusial untuk membentuk hierarki visual yang berguna untuk menangkap perhatian audiens. Adanya kontras juga menjadi hal yang penting agar audiens memerhatikan adanya perbedaan antar elemen sehingga mereka mencermati desain yang diciptakan. Hierarki visual berfungsi untuk menentukan dari mana audiens harus mulai melihat suatu komposisi desain hingga bagian apa yang harus dilihat terakhir.



Gambar 2.24 Hierarki dalam Desain

Sumber: <https://i.pining.com/564x/01/91/69/019169d4928f78acc02140251f54b2a7.jpg>

## 6. *Alignment*

Kerangka dasar dari sebuah komposisi desain adalah susunan. Untuk mencapai visual dengan susunan yang rapi, posisi elemen-elemen visual harus diatur agar tampak berkaitan satu dengan lainnya.



Gambar 2.25 *Alignment* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pining.com/564x/67/e7/55/67e755040564b49c228570e77b43a7c8.jpg>

## 7. *Unity*

*Unity* atau kesatuan dapat dicapai dengan memilih dan menyusun elemen desain yang memiliki kesamaan antar satu sama lainnya serta melakukan repetisi jika karya desain memiliki lebih dari satu halaman.



Gambar 2.26 *Unity* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5bcdac6af8135a545959dce8/1562608966514-4HJ40K4YCPG6GERXFKZ/magic3.jpg?format=1500w>



## 8. Space

Ruang grafis adalah sebuah ruang kosong yang terbentuk di antara susunan elemen-elemen grafis. Kekosongan ini memiliki peran penting dalam membentuk alur atau ritme yang menuntun audiens dari satu elemen ke elemen lainnya. Pembuatan ruang harus direncanakan agar tidak terbentuk ruang kosong yang tidak memiliki tujuan.



Gambar 2.27 Space dalam Ilustrasi  
Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/64/1a/a0/641aa0c0a92a092309cced8b3ef0b417.jpg>

### 2.1.4 Laws of Perceptual Organization

Saat melihat sebuah desain, manusia memiliki kecenderungan untuk melihat keseluruhan visual dan mengelompokkannya berdasarkan kesamaan mengenai hal-hal tertentu dibandingkan melihat satu persatu elemen desain yang ada. Dengan adanya pola pikir tersebut, gambaran besar merupakan hal yang harus diperhatikan dalam tahap awal menciptakan sebuah desain.

1. *Similarity* adalah kesamaan karakteristik antar elemen desain sehingga terlihat harmonis saat diaplikasikan dalam perancangan desain.
2. *Proximity* adalah kedekatan jarak antar elemen desain sehingga dianggap dalam satu kelompok.

3. *Continuity* adalah penyusunan elemen visual agar tampak memiliki hubungan satu sama lainnya, menciptakan kesan seakan adanya pergerakan.
4. *Closure* adalah kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen-elemen visual menjadi sebuah kelompok, bentuk, unit, atau pola.
5. *Common fate* adalah elemen-elemen visual yang dianggap sebagai sebuah unit karena persamaan arah gerak.
6. *Continuing line* adalah bagaimana audiens memandang keseluruhan gerakan sebuah garis meskipun garis tersebut terputus-putus.

## **2.2 Media Informasi**

Media adalah sarana yang dikembangkan oleh industri dengan tujuan menciptakan dan menyebarkan pesan. Di zaman sekarang, makin banyak orang yang mengonsumsi konten yang sama melalui media yang berbeda seperti membaca setengah artikel pada majalah fisik dan melanjutkan sisanya pada majalah digital. Fenomena penggabungan penggunaan media tradisional dan digital ini disebut dengan konvergensi media (Turrow, 2020)

### **2.2.1 Kategori dan Fungsi Media**

Dalam menentukan bagaimana cara memilih atau menciptakan konten yang sesuai dengan target audiens yang ingin dicapai, praktisi media harus memahami beberapa kategori utama konten media. Kategori ini dapat disebut juga dengan genre yang memiliki bentuk atau gaya yang khas yang terdiri atas hiburan, berita, informasi, edukasi, dan periklanan.

#### **1. Hiburan**

Kunci utama media sebagai hiburan adalah menjaga audiens agar tetap sibuk dan terhibur sehingga konten yang disuguhkan harus dapat menarik perhatian dan meninggalkan impresi yang baik. Ada perbedaan perspektif antara praktisi media dan pekerja di industri hiburan. Pekerja industri hiburan biasanya menggabungkan aspek hiburan dengan aspek edukasi dan persuasi namun praktisi media memberikan isyarat pada audiens

bahwa konten yang ia ciptakan bersifat hiburan semata tanpa pesan terselubung.

## **2. Berita**

Banyak yang tidak menyadari tetapi berita memiliki struktur yang hampir sama dengan hiburan. Dalam berita, ada bagian pembuka, isi, dan penutup layaknya saat menceritakan sebuah kisah. Fungsi berita adalah melaporkan sebuah fenomena sesuai fakta yang terjadi di lapangan tanpa fabrikasi atau menambahkan pendapat pribadi.

## **3. Informasi**

Informasi adalah data mentah yang digunakan jurnalis untuk menciptakan sebuah berita. Pada dasarnya informasi adalah fakta yang mengungkap tentang sesuatu di dunia. Informasi harus dikumpulkan agar dapat menarik kesimpulan tentang sebuah tempat, seseorang, dan fenomena. Informasi digunakan untuk mengumpulkan beragam fakta dan disampaikan melalui banyak cara dari tradisional hingga digital.

## **4. Edukasi**

Edukasi berarti konten yang diciptakan memiliki tujuan untuk mengajarkan orang mengenai sebuah ide tentang dunia dengan cara yang spesifik. Sebagian besar segmen pasar media adalah edukasi karena banyaknya institusi pembelajaran di seluruh dunia. Media edukasi tidak hanya terbatas pada buku dan media cetak saja namun dapat berupa kartu bermain, peta, perangkat lunak, layanan daring, dan sebagainya.

## **5. Periklanan**

Definisi periklanan adalah pesan yang memiliki tujuan untuk mengarahkan perhatian positif masyarakat terhadap barang atau jasa tertentu secara langsung. Pesan ini dapat bersifat komersial untuk mempromosikan suatu produk namun dapat pula bersifat non-komersial seperti dalam acara penggalangan dana atau kampanye politik.

## 2.2.2 Jenis Media Informasi

Media informasi digunakan untuk menyebarkan atau mendapatkan informasi mengenai fenomena dunia. Sebelumnya, media bersifat tradisional atau cetak seperti buku, majalah, dan koran namun seiring perkembangan teknologi, media mulai memiliki bentuk digital. Kemudahan akses membuat informasi dapat tersebar dengan cepat melalui media informasi. Ada beberapa media informasi yang biasa ditemui sehari-hari:

### 1. Internet

Internet adalah sistem global yang saling berhubungan dengan menggunakan seperangkat perintah dasar pemrograman untuk menghubungkan miliaran pengguna di seluruh dunia. Di internet, pengguna dapat berselancar melalui sebuah situs atau *website* untuk mencari konten apa saja yang tersedia mulai dari hiburan hingga konten edukatif. Internet juga memiliki situs media sosial yaitu lokasi daring di mana pengguna dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya mengenai topik yang mereka pilih. Ada pula media berbasis internet lainnya yaitu aplikasi, perangkat lunak untuk membawa informasi pada audiens dengan lebih cepat dan praktis.

### 2. Buku

Menurut KBBI, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Buku merupakan salah satu media komunikasi tertua di dunia jauh sebelum koran diciptakan. Fungsi utama buku adalah menyajikan informasi berkaitan dengan fenomena yang pernah atau sedang terjadi di dunia. Ada dua kategori besar dalam industri buku yaitu buku edukasi dan profesional dan buku konsumen.

- a) Edukasi dan Profesional yang meliputi buku dan material K-12, buku dan material pendidikan tinggi, dan buku profesional.
- b) Buku konsumen yaitu buku untuk dikonsumsi oleh masyarakat umum yang meliputi buku perdagangan, buku pasar massal, buku

keagamaan, pers universitas, referensi berlangganan, dan sejenisnya.

### **3. Koran**

Koran secara umum adalah media cetak yang diciptakan secara rutin (mingguan atau harian) dan diterbitkan dalam banyak salinan. Surat kabar biasanya menggabungkan berita umum, politik dan bisnis sehingga kesannya formal dan bertujuan untuk melaporkan situasi dunia terkini.

### **4. Majalah**

Majalah adalah koleksi materi (cerita, iklan, puisi, dan sebagainya) yang dianggap editor dapat menarik perhatian pembaca. Majalah biasanya mencakup topik yang luas dan beragam yang dirangkum menjadi satu media cetak namun ada pula majalah yang membahas topik spesifik berkaitan dengan keagamaan, etnisitas, pekerjaan, kelompok hobi, bahkan hingga topik dengan target pasar yang *niche* seperti gaya hidup.

## **2.3 Ilustrasi**

Ilustrasi memiliki sejarah yang panjang dan sudah ada sejak ratusan tahun lamanya namun baru belakangan dikenali sebagai sebuah aliran seni yang berbeda (Male, 2017). Sebagai sebuah bahasa dan media visual, ilustrasi memiliki definisi yang tergolong abu-abu dan sering disalahartikan sebagai desain grafis atau seni murni padahal ilustrasi memiliki karakteristik yang membedakannya dari cabang seni lainnya. Ilustrasi adalah tentang bagaimana mengkomunikasikan sebuah pesan kepada audiens yang biasa dibutuhkan untuk keperluan tertentu yang sifatnya komersial. Kemampuannya dalam menyelesaikan berbagai macam kebutuhan membuat ilustrasi menjadi sebuah bahasa visual yang influensial.

Di masa lampau, ilustrasi biasanya diciptakan untuk keperluan estetika misalnya lukisan bagi kerajaan atau gereja namun seiring waktu dan adanya revolusi digital, ilustrasi berkembang menjadi media penyampaian pesan pada masyarakat. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengembangkan kecerdasan

kognitif dan stimulasi indra penglihatan. Bukan hanya itu, ilustrasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan kegunaannya.

### 2.3.1 Ilustrasi Untuk Informasi

Ilustrasi dapat berguna untuk mendokumentasikan, memberikan referensi, penjelasan edukatif dan instruksi yang menjangkau banyak topik. Informasi dapat diterima dengan lebih mudah secara visual. Visual yang menarik juga dapat membuat pengalaman membaca dan memproses informasi lebih menyenangkan. Hal ini dapat difasilitasi dengan penggunaan ilustrasi yang kreatif dan inovatif. Beberapa bidang di mana ilustrasi berperan sebagai media informasi adalah:

#### 1. Sejarah dan Budaya

Ilustrasi memiliki peran besar sebagai alat dokumentasi untuk peristiwa sejarah. Ilustrasi dapat menghidupkan kembali peristiwa atau objek bersejarah dengan menggambarkan data atau arsip tertulis agar dapat lebih mudah dimengerti oleh masyarakat. *Output* dari ilustrasi tersebut dapat berupa buku ensiklopedia, buku referensi, publikasi antropologi atau arkeologi, dokumenter, film, majalah, koran, museum, dan institusi pendidikan lainnya.



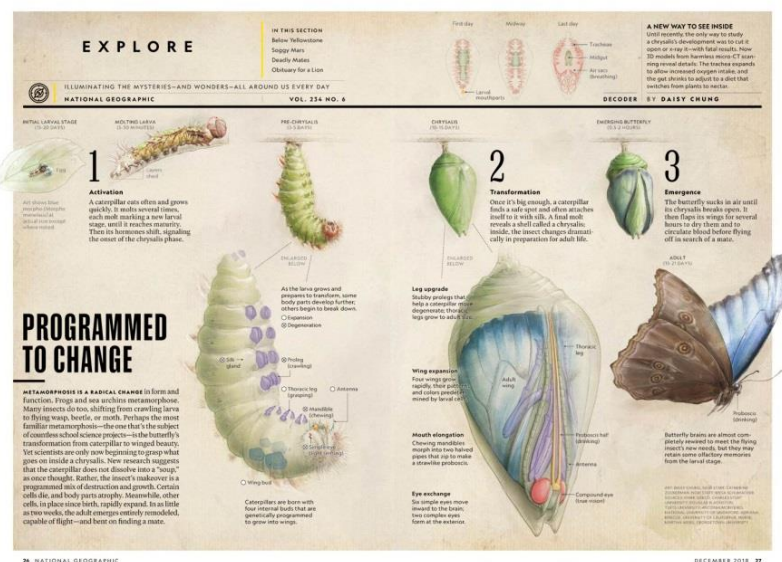
Gambar 2.28 Ilustrasi Sejarah dan Budaya

Sumber:

[https://media.karousel.com/media/photos/products/2022/5/15/disney\\_childrens\\_encyclopedia\\_1652640316\\_fd1b111d\\_progressive.jpg](https://media.karousel.com/media/photos/products/2022/5/15/disney_childrens_encyclopedia_1652640316_fd1b111d_progressive.jpg)

## 2. Ilmu Pengetahuan Alam

Ilustrasi untuk cabang sains memiliki arti memproduksi gambar yang representatif atau sama persis dengan objek alam yang bersangkutan. Fungsi utamanya adalah meluruskan ambiguitas dengan menciptakan gambar yang sama dengan objek aslinya. Ilustrasi sains biasanya menggambarkan perbedaan karakteristik kelompok taksonomi yang satu dengan yang lainnya.

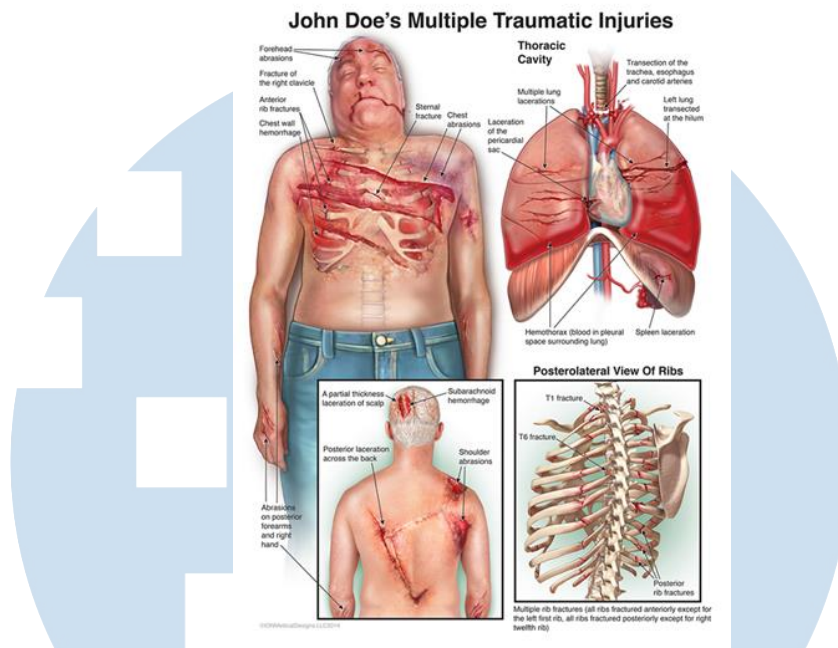


Gambar 2.29 Ilustrasi Ilmu Pengetahuan Alam

Sumber: <https://i0.wp.com/www.mesaschumacher.com/wp-content/uploads/Screen-Shot-2019-01-09-at-3.41.39-PM.png?resize=900%2C653&ssl=1>

## 3. Medis

Ilustrasi medis memiliki sejarah yang panjang hingga abad pertengahan namun pada masa itu, referensi yang digunakan tidak memiliki bentuk fisik seperti *cadaver* sehingga kredibilitasnya diragukan. Seiring perkembangan zaman, ilustrasi medis menjadi salah satu bidang yang membutuhkan spesialisasi tinggi mulai dari pemahaman akan terminologi medis hingga anatomi tubuh manusia. Referensi yang digunakan juga harus dapat dipercaya misalnya menggunakan *cadaver* agar ilustrasi akurat karena berkaitan dengan hidup manusia.



Gambar 2.30 Ilustrasi Medis

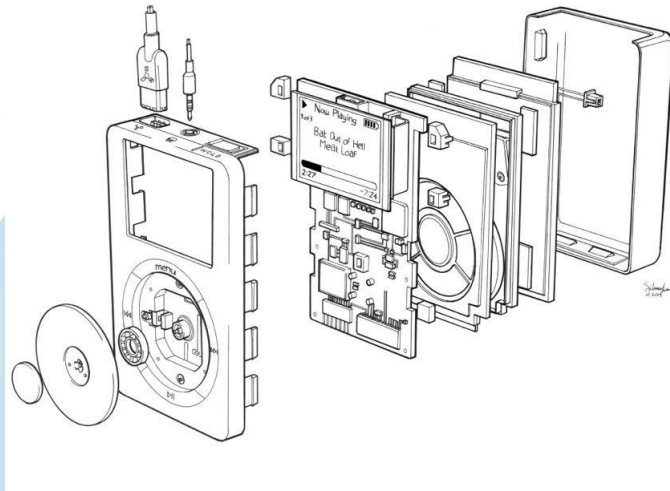
Sumber: [https://www.ami.org/images/stories/medical-illustration/Coulter\\_medicolegal.jpg](https://www.ami.org/images/stories/medical-illustration/Coulter_medicolegal.jpg)

Fungsi utama ilustrasi medis adalah memproduksi media yang dapat menjelaskan anatomi manusia dan proses bedah. Hal ini krusial bagi calon tenaga medis yang sedang dalam tahap pembelajaran sekaligus menjelaskan hal-hal medis kompleks bagi pasien. Karena memiliki fungsi berkaitan dengan manusia, ilustrasi medis harus dirancang secara detail namun rapi dan mudah dipahami.

#### 4. Teknik

Ilustrasi teknik pada dasarnya adalah pengeksposan visual dari sebuah objek yang sedang dirancang atau diproduksi. Fungsi utamanya adalah menjelaskan fungsi dan mekanisme sebuah struktur. Yang menjadi perhatian khusus adalah keseimbangan antara detail, informasi, keterbacaan, kegunaan, dan bagaimana mengilustrasikan jenis bahan yang digunakan secara benar.





Gambar 2.31 Ilustrasi Teknik

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/b2/68/e9/b268e93450da0982ac510cd28253a853.jpg>

Objek yang teknis memiliki jangkauan yang luas dari sebuah *micro-chip* hingga roket luar angkasa. Ilustrasi teknis diharapkan dapat menjabarkan komponen-komponen yang ada di dalamnya sehingga masyarakat dapat mengerti bagaimana sebuah objek berfungsi. Ilustrasi teknis biasa ditemukan di buku-buku ensiklopedia dan berbagai jenis museum.

### 2.3.2 Ilustrasi Untuk Berkomentar

Ilustrasi sebagai media berkomentar biasanya berbentuk ilustrasi editorial yang berkaitan dengan jurnalisme. Sebelumnya ilustrasi editorial digambarkan sebagai pemanis sebuah artikel yang mengisi majalah gaya hidup namun sekarang fungsinya bergeser sebagai alat untuk mengomentari masalah politik dan sosial. Ilustrasi ini biasanya tidak memiliki gaya visual tertentu serta bersifat tajam dan menggigit karena merupakan sebuah kritik.

### 2.3.3 Ilustrasi Untuk Bercerita

Ilustrasi digunakan sebagai alat untuk menerjemahkan sebuah cerita menjadi sebuah visual yang komunikatif. Contoh tertua adalah ilustrasi religius untuk gereja yang menceritakan mengenai perjalanan hidup Yesus seperti yang tertera dalam alkitab. Di zaman sekarang, ilustrasi sering ditemui di buku cerita

anak, *graphic novel*, dan buku atau lembaran komik. Ilustrasi memiliki fungsi menjaga atensi pembaca dan menjelaskan cerita agar lebih mudah dicerna.

Dengan bantuan ilustrasi, cerita dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak mengenai banyak hal seperti masalah sosial dan kebudayaan bahkan hingga masalah yang sering dianggap tabu atau sensitif untuk rentang umur mereka seperti kehilangan, kesedihan, kekerasan, dan sebagainya. Ilustrasi membuat pemahaman ide dan konsep menjadi lebih mudah dan tentunya menarik untuk anak-anak.

#### **2.3.4 Ilustrasi Untuk Persuasi**

Dalam periklanan, ilustrasi yang digunakan memiliki banyak batasan agar komunikasi kepada target audiens lebih efektif dan pesan ditangkap dengan baik sehingga tidak sebebaskan ilustrasi untuk keperluan bercerita atau berkomentar. Maka dari itu, ilustrator dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang bukan hanya menarik dan menaikkan nama *brand* tapi sekaligus memasarkan barang, jasa, dan keunggulan dari *brand* yang bersangkutan.

#### **2.3.5 Ilustrasi Untuk Identitas**

Konteks identitas di sini mengacu kepada tingkat pengenalan brand atau korporat. Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai perusahaannya secara visual melalui media-media seperti logo, identitas korporat, hingga kemasan. Ilustrasi sebagai identitas sebuah bisa bersifat provokatif, mencolok, atau dekoratif tergantung kebutuhan yang pasti dapat menciptakan kepribadian yang unik sehingga *brand* dapat menonjol di tengah kompetisi pasar yang sengit.

### **2.4 Buku Ilustrasi**

Buku ilustrasi adalah buku yang di mana teks dan gambar yang berada di dalamnya bekerja sama untuk bercerita. Banyak orang dewasa mengira buku ilustrasi hanya dibaca oleh anak-anak padahal sebenarnya dapat dibaca, dinikmati, dan diapresiasi oleh segala usia. Buku ilustrasi dibagi menjadi beberapa kategori

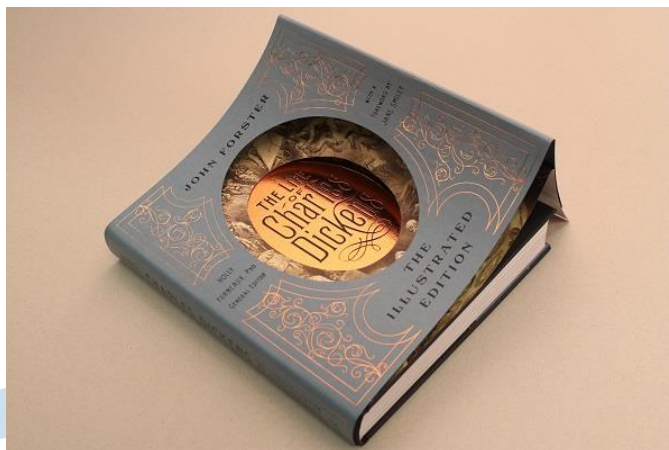
yaitu *picture book*, *picture storybook*, *illustrated book*, dan *informational picture book* (Matulka, 2008).

### 2.4.1 Anatomi Buku Ilustrasi

Selain Hal paling mendasar dalam merancang buku ilustrasi adalah pemahaman tentang anatominya.. Saat membuka sebuah buku ilustrasi, fokus mereka biasa tertuju pada karya ilustrasi atau cerita di dalamnya desain dan anatomi memiliki peran besar dalam memberikan fondasi untuk gambar dan teks agar dapat bekerja secara efektif.

#### 1. *Book Jacket*

*Book Jacket* memiliki fungsi yang hampir sama dengan sampul luar yaitu melindungi buku namun seiring berkembangnya zaman, *book jacket* memiliki fungsi lebih sebagai alat pemasaran. *Book Jacket* digunakan untuk menunjang desain atau ilustrasi halaman sampul utama sehingga menarik perhatian pembaca. Penggunaan *book jacket* bersifat opsional tergantung dari selera dan anggaran biaya yang dapat dikeluarkan.



Gambar 2.32 *Book Jacket*

Sumber: [http://ansteybookbinding.com/wp-content/uploads/2016/07/IMG\\_8720.jpg](http://ansteybookbinding.com/wp-content/uploads/2016/07/IMG_8720.jpg)

#### 2. *Flaps*

*Book Jacket* memiliki dua *flaps* atau bagian lebih yang menyelimuti bagian dalam buku. Di bagian depan biasa berisi sinopsis singkat cerita, harga,

dan target usia sedangkan bagian belakang berisi biografi singkat penulis, ilustrator, dan informasi penerbit.



Gambar 2.33 Flaps

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5973c281579fb3d3def7510c/1515895460897-MMI60JCJCJEYHFPH7ZRX/Counting9.jpg?format=1000w>

### 3. Spine

Bagian ini biasanya bagian yang hanya terlihat oleh pembaca jika buku berada di dalam rak. Informasi yang tercantum adalah judul, penulis, dan penerbit terkadang beserta logonya.



Gambar 2.34 Spine

Sumber: [https://1.bp.blogspot.com/-s11WfSFbgHE/Xx2SRikFwhI/AAAAAAADmM/NykUVeubIawXLWLfc-maGybXBgvRpaWKQCLcBGAsYHQ/s400/IMG\\_3282.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-s11WfSFbgHE/Xx2SRikFwhI/AAAAAAADmM/NykUVeubIawXLWLfc-maGybXBgvRpaWKQCLcBGAsYHQ/s400/IMG_3282.jpg)

#### 4. Cover

*Cover* adalah sampul utama dari sebuah buku yang berada di depan dan belakang. Sampul memiliki beberapa jenis misalnya *wraparound* di mana ilustrasi bagian depan bersambung ke bagian belakang, *single image* yang ilustrasinya hanya tampak di bagian depan saja, dan *dual image* di mana bagian depan dan belakang memiliki ilustrasi yang berbeda.

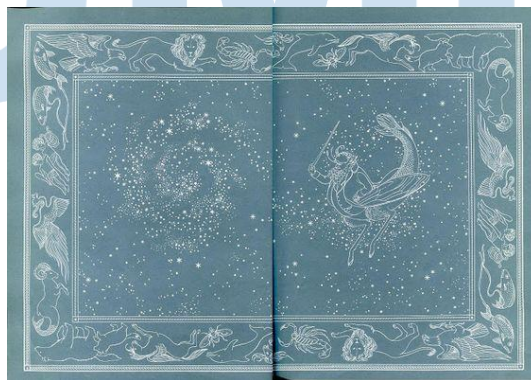


Gambar 2.35 Cover

Sumber: [https://www.designandpaper.com/wp-content/uploads/2021/01/bookcovers\\_indiegroundblog\\_05.jpg](https://www.designandpaper.com/wp-content/uploads/2021/01/bookcovers_indiegroundblog_05.jpg)

#### 5. Endpapers

*Endpapers* adalah halaman terakhir yang sifatnya dekoratif dan biasanya berisi elemen ornamental yang sesuai dengan tema atau cerita buku tersebut.

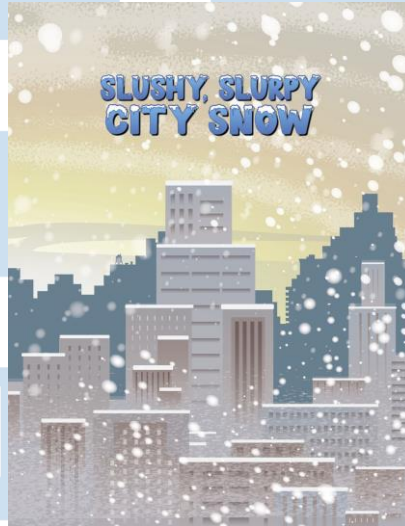


Gambar 2.36 Endpapers

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/8b/ae/11/8bae11f8e89524305216d43baf4ce3da.jpg>

## 6. *Half-Title Page*

*Half-title* biasanya juga merupakan halaman pertama dari buku yang hanya berisikan judul tanpa informasi tambahan.

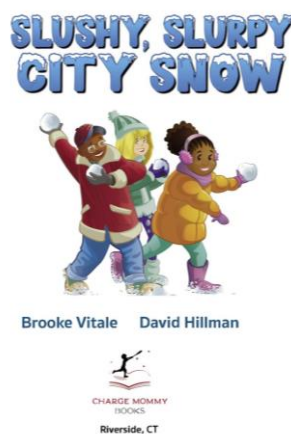


Gambar 2.37 *Half-Title Page*

Sumber: <https://storage.googleapis.com/brookes-workshop.appspot.com/images/03636d10-9019-4651-ba91-f3f0f9ee4766/half-title-page/1080w-half-title-page.jpg>

## 7. *Title Page*

*Title page* berisikan judul buku, nama penulis, ilustrator, penerbit dan penerjemah jika ada.



Gambar 2.38 *Title Page*

Sumber: <https://storage.googleapis.com/brookes-workshop.appspot.com/images/c22e0811-5cbe-4aa2-b712-fd2879c5f4b1/book-title-page/1080w-book-title-page.jpg>

## 8. *Copyright Page*

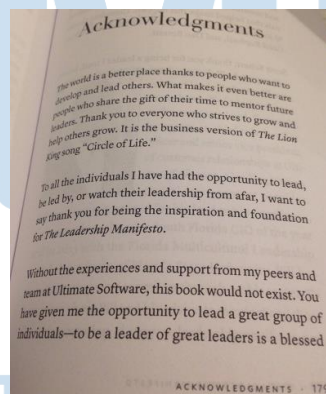
Halaman ini biasa berada di balik *title page* yang berisi informasi tentang buku mulai dari ISBN, sinopsis singkat, penerbit, tahun terbit, catatan kecil dan terkadang informasi ini juga diletakkan di bagian belakang buku.



Gambar 2.39 *Copyright Page*

## 9. *Dedication/Acknowledgements*

Bagian ini biasa digabung dengan *copyright page* yang berisi kata pengantar atau kata terima kasih kepada pihak yang membantu dalam pembuatan buku.

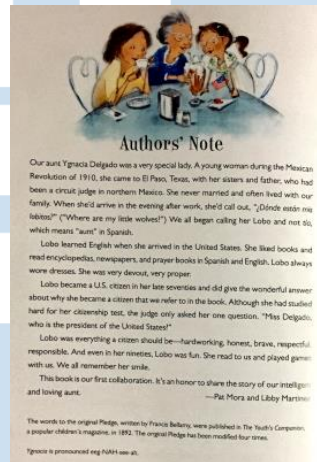


Gambar 2.40 *Acknowledgements*

Sumber: [https://media.licdn.com/dms/image/C4E12AQHisHDoRD0NpQ/article-inline\\_image-shrink\\_1000\\_1488/0/1520269242911?e=1700697600&v=beta&t=w\\_kJ8OeitA\\_cE\\_QXnsiTMSA1STIDUCuQ1Vku7gmFsQ0](https://media.licdn.com/dms/image/C4E12AQHisHDoRD0NpQ/article-inline_image-shrink_1000_1488/0/1520269242911?e=1700697600&v=beta&t=w_kJ8OeitA_cE_QXnsiTMSA1STIDUCuQ1Vku7gmFsQ0)

## 10. *Author's or Artist's Notes*

Bagian ini berisi catatan mengenai perancangan atau fitur yang ada dalam buku. Catatan ini berfungsi sebagai informasi tambahan yang tidak mempengaruhi alur cerita atau ilustrasi.



Gambar 2.41 *Author's Note*

Sumber: [https://1.bp.blogspot.com/-3gA7gSd-](https://1.bp.blogspot.com/-3gA7gSd-kZ8/V_7V1TXgsxI/AAAAAAAAJVI/3TIPXwCVINAxxel1D1luEwYnji3y3sYSgCEw/s1600/IMG_6933.jpg)

[kZ8/V\\_7V1TXgsxI/AAAAAAAAJVI/3TIPXwCVINAxxel1D1luEwYnji3y3sYSgCEw/s1600/IMG\\_6933.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-3gA7gSd-kZ8/V_7V1TXgsxI/AAAAAAAAJVI/3TIPXwCVINAxxel1D1luEwYnji3y3sYSgCEw/s1600/IMG_6933.jpg)

## 11. *Foreword*

*Foreword* atau kata pengantar adalah kredit yang diberikan untuk pihak pihak yang telah berjasa dalam perancangan buku. Kata pengantar juga dapat ditulis oleh tenaga profesional yang memahami betul topik yang diangkat dalam buku tersebut.



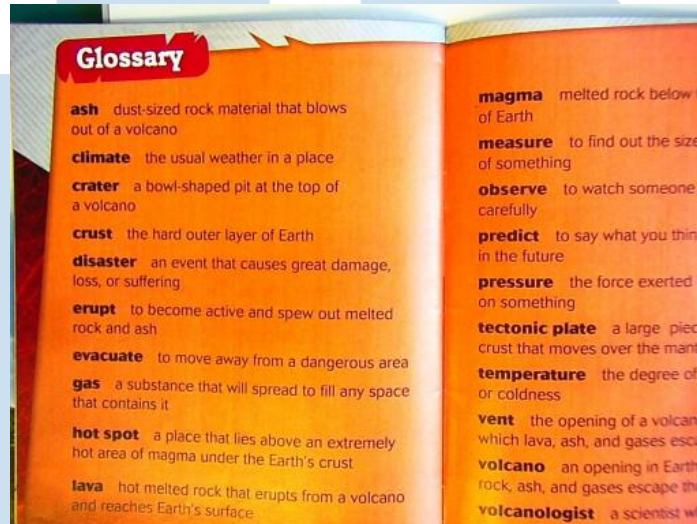
Gambar 2.42 *Foreword*

Sumber: <https://pbs.twimg.com/media/Draz0UyVAAEcQ5U.jpg>



## 12. Glossary

Glosarium adalah daftar kosa kata beserta pengertian singkat yang berkaitan dengan topik buku dan disusun menurut sesuai urutan abjad.



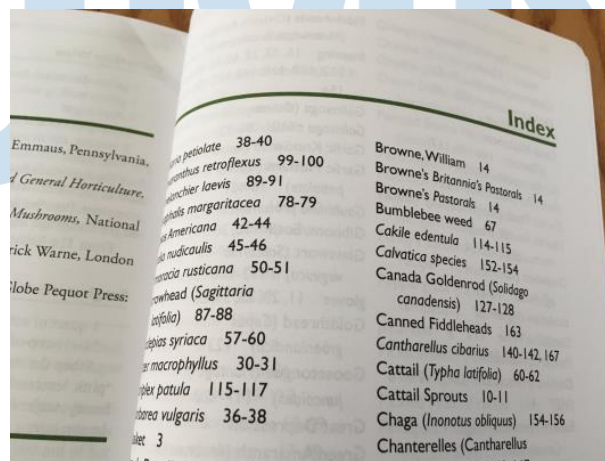
Gambar 2.43 Glossary

Sumber:

[https://www.quia.com/files/quia/users/mrdonnelly/nonfiction\\_text\\_features/glossary.jpg](https://www.quia.com/files/quia/users/mrdonnelly/nonfiction_text_features/glossary.jpg)

## 13. Index

Indeks adalah daftar topik dan kata kunci yang terdapat di dalam buku beserta nomor halaman tempat kata tersebut ditemukan. Seperti glosarium, daftar ini disusun urut sesuai abjadnya.

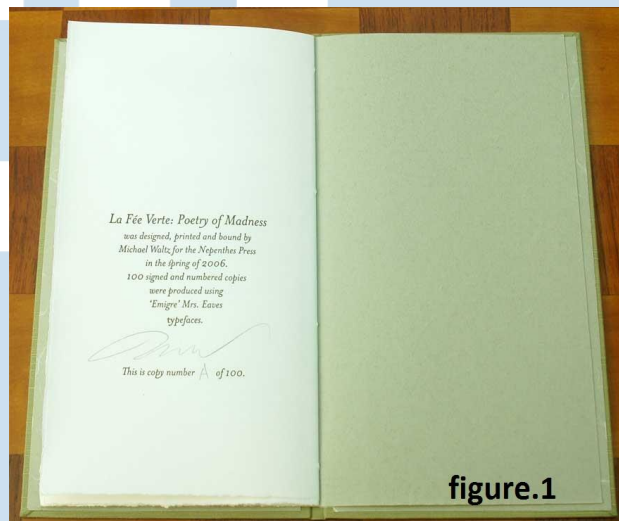


Gambar 2.44 Index

Sumber: [https://www.jstwrite.com/uploads/1/1/3/3/11330998/img-8573\\_orig.jpg](https://www.jstwrite.com/uploads/1/1/3/3/11330998/img-8573_orig.jpg)

#### 14. Colophon

*Colophon* biasanya merupakan halaman terakhir dari buku ilustrasi yang berisi informasi tentang *typeface*, desainer, penyusun, dan informasi umum lainnya berkenaan dengan produksi buku.

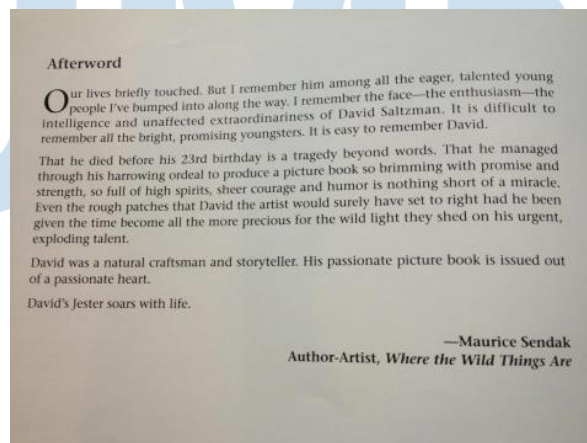


Gambar 2.45 *Colophon*

Sumber: <https://eng244.files.wordpress.com/2012/11/colophon1.jpg>

#### 15. Afterword

Kata penutup biasa ditulis oleh penulis atau ilustrator buku atau orang yang memiliki hubungan dalam perancangan buku.



Gambar 2.46 *Afterword*

Sumber: <https://humanrightswarrior.files.wordpress.com/2012/05/afterword.jpg>

## 2.4.2 Formalitas dan Penempatan Tipografi

Penempatan teks merupakan bagian krusial dalam merancang buku ilustrasi. Di mana dan bagaimana teks diletakkan dalam sebuah halaman dapat mempengaruhi *mood* dan *tone* cerita. Penempatan teks juga harus berhubungan dengan cerita yang ingin disampaikan.

### 1. Sangat Formal

Teks ditempatkan berlawanan atau terpisah dengan ilustrasi, biasa berada di atas atau bawah dan tiap halaman memiliki kesamaan penempatan.



Gambar 2.47 Penempatan Tipografi Sangat Formal dalam Buku Cerita Bergambar  
Sumber: Vijjananda (2020)

### 2. Formal

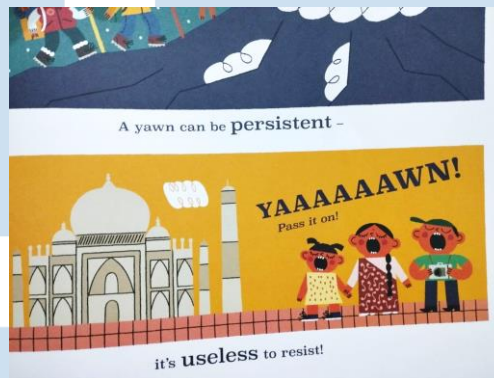
Berbeda dengan sangat formal, teks dapat ditempatkan di atas atau bawah ilustrasi tergantung ruang yang tersedia dan namun untuk penempatan di tiap halamannya tidak sama.



Gambar 2.48 Penempatan Tipografi Formal dalam Buku Cerita Bergambar  
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/cc/a0/32/cca032eb4095930f0c7585c371b198ad.jpg>

### 3. Sangat Informal

Penempatan teks lebih bebas dan eksperimental tergantung kesan atau *feel* yang ingin ditimbulkan oleh desainer atau ilustrator namun dikombinasikan dengan penempatan teks yang tertata di atas atau bawah ilustrasi. Penempatan sangat informal sering juga disebut dengan penempatan kombinasi.



Gambar 2.49 Penempatan Tipografi Sangat Informal dalam Buku Cerita Bergambar  
Sumber: Hegarty (2021)

### 4. Informal

Penempatan teks tidak memiliki batasan dengan arti teks dapat ditempatkan di dalam, luar, atau antar ilustrasi, bahkan dapat pula mengikuti bentuk tertentu untuk menyampaikan kesan dan pesan tertentu pada pembaca.



Gambar 2.50 Penempatan Tipografi Informal dalam Buku Cerita Bergambar  
Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/867d3d54130165.594e5874d3513.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/867d3d54130165.594e5874d3513.jpg)

## 5. Absen

Absen berarti buku yang tidak memiliki teks dan menyampaikan semua pesan melalui visual yang komunikatif.



Gambar 2.51 Buku Cerita Bergambar Tanpa Tipografi

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/24/c1/bc/24c1bc5794e84968f94e2093665f9fcc.jpg>

### 2.4.3 Bentuk dan Ukuran

Bentuk dan ukuran buku ilustrasi berguna untuk menciptakan kesan pada pembaca bahkan sebelum melihat ilustrasi atau membaca cerita. Biasanya ukuran sampul buku akan lebih besar agar dapat melindungi lembaran di dalamnya. Ukuran umum buku ilustrasi adalah persegi dan persegi panjang.

#### 1. Bentuk

Buku berbentuk persegi panjang memiliki 2 orientasi, vertikal dan horizontal. Buku vertikal menggiring pandangan mata dari kiri ke kanan sedangkan buku horizontal menggiring pandangan mata dari atas ke bawah. Buku dengan bentuk persegi biasa digunakan untuk menggambarkan gerakan atau perputaran. Pemilihan bentuk buku dilakukan untuk mempengaruhi kesan dan pengalaman membaca audiens.

#### 2. Ukuran

Ada beberapa standar internasional ukuran halaman dalam penerbit buku ilustrasi. Ukuran buku yang biasa digunakan 20,3 cm x 28 cm untuk

orientasi horizontal, 30,5 cm x 23 cm untuk orientasi vertikal, dan 23 cm x 23 cm untuk orientasi persegi.

#### 2.4.4 Page Layout

Dalam menciptakan ilustrasi untuk buku cerita, ada dua jenis *page layout* yang biasa digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam menyampaikan cerita.

##### 1. Double-Page Spread

Ilustrasi yang mengisi dua halaman dalam sebuah buku disebut dengan *double-page spread*. Dalam *double-page spread*, ilustrasi halaman kanan dan kiri biasanya berhubungan atau masih merupakan adegan yang sama sehingga jika dibuka, akan terlihat sebuah alur cerita yang berkesinambungan. *Double-page spread* ideal untuk pemandangan atau adegan dengan banyak karakter sehingga pembaca dapat mengeksplorasi keseluruhan ilustrasi.



Gambar 2.52 Double-Page Spread dalam Buku Ilustrasi

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/317f9c66884907.5b2665d3131e5.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/317f9c66884907.5b2665d3131e5.jpg)

## 2. *Single-Page Illustration*

Sesuai namanya, ilustrasi hanya mengisi satu halaman sedangkan halaman selanjutnya biasa diisi dengan teks. *Layout* ini sering dipakai pada buku dengan teks yang banyak dan sifatnya formal.



Gambar 2.53 *Single-Page Illustration* dalam Buku Ilustrasi

Sumber: <https://mir-s3-cdn->

[cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/c18e7387481271.5df50f68a8407.jpg](https://mir-s3-cdn-behance.net/project_modules/max_1200/c18e7387481271.5df50f68a8407.jpg)

### 2.4.5 Elemen Ilustrasi dalam Buku Ilustrasi

Ilustrasi dalam sebuah buku bergambar memiliki fungsi memperpanjang narasi dan terkadang menceritakan kisah lain yang berhubungan dengan cerita utama. Selain keterampilan artistik, dibutuhkan pula pemahaman lebih tentang dunia dan pola pikir audiens untuk menciptakan sebuah buku ilustrasi yang efektif. Banyak elemen yang bekerja sama untuk menciptakan ilustrasi yang baik

#### 1. *Vignettes*

*Vignettes* atau *Spots* adalah ilustrasi yang berukuran lebih kecil dari ukuran sebuah halaman buku. Sebuah *spread* atau halaman tebaran dapat memiliki beberapa ilustrasi kecil untuk menggambarkan beberapa aktivitas yang dilakukan dalam waktu yang bersamaan atau menggambarkan adegan

yang dinamis. *Vignettes* biasanya tidak memiliki latar belakang yang kompleks karena menaruh fokus pada aktivitasnya.



Gambar 2.54 *Vignettes* dalam Buku Ilustrasi

## 2. Borders

*Borders* berfungsi sebagai pigura bagi teks atau ilustrasi. *Borders* dapat berbentuk garis sederhana atau ilustrasi detail yang berisi informasi tambahan mengenai cerita utama. Selain menjadi pigura, *borders* juga berguna untuk menyeimbangkan, memberikan variasi, dan menekankan tema atau sebuah elemen dari cerita.



Gambar 2.55 *Borders* dalam Buku Ilustrasi

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5973c281579fb3d3def7510c/1515897038328-T3WC5RE482I8YSN4FOLV/Counting10.jpg?format=1000w>



### 3. *Gutters*

Ruang kosong di bagian tengah buku di mana 2 lembar saling bertemu disebut *gutters*. Jika ada ilustrasi yang diletakkan di tengah tanpa menambahkan *gutters*, ilustrasi dapat hilang sehingga harus direncanakan saat proses perancangannya.



Gambar 2.56 *Gutters* dalam Buku Ilustrasi  
Sumber: Tuck (2020)

### 4. *Panels*

Ilustrasi yang dipecah menjadi berbagai bagian disebut dengan *panels*. Penggunaan panel dapat menciptakan *visual pacing* atau ritme pada cerita dan membantu ilustrator untuk menerjemahkan ide ke dalam sebuah ilustrasi yang tidak muat dalam *single-page* atau *double-page spread*.



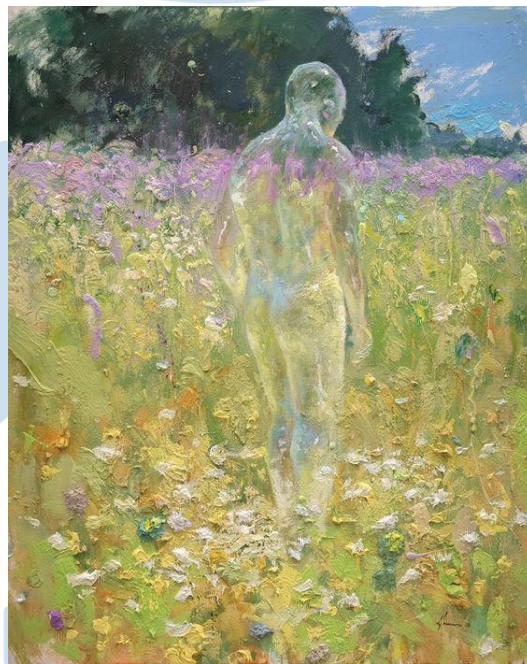
Gambar 2.57 *Panels* dalam Buku Ilustrasi  
Sumber: Beatrice (2021)

## 2.4.6 Elemen Desain dalam Buku Ilustrasi

Konten Desain adalah keseluruhan komposisi dan penyusunan elemen-elemen yang membentuk sebuah karya. Dalam buku ilustrasi, seorang desainer menggabungkan ilustrasi, tipografi, dan *layout* yang menciptakan sebuah kesatuan. Desain merupakan presentasi sehingga merupakan aspek yang penting dalam perancangan sebuah buku ilustrasi. Beberapa elemen desain yang harus diperhatikan adalah *picture space*, *composition*, *balance*, *contrast*, *emphasis*, *harmony and variety*, *movement*, *rhythm*, dan *unity*

### 1. *Picture Space*

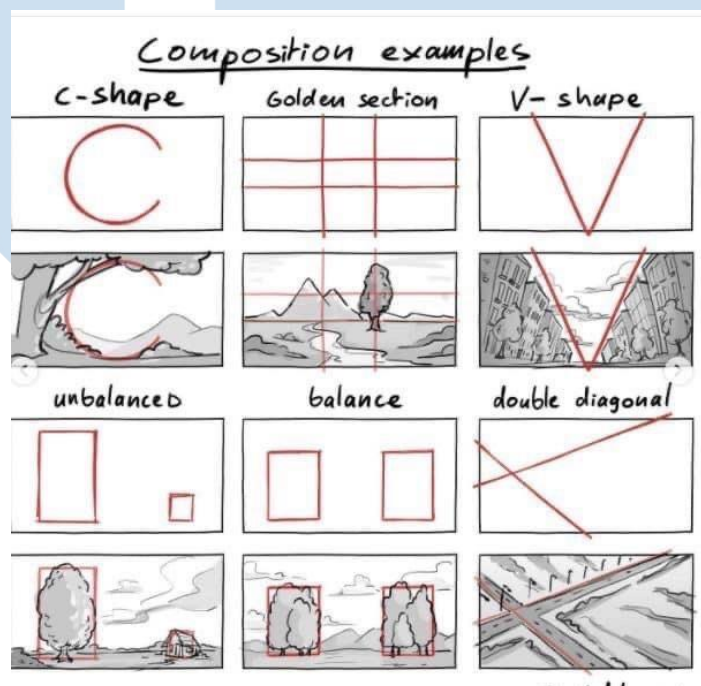
*Picture space* adalah ruang kosong yang datar, tempat gambar diletakkan. Sebuah objek yang digambar dalam sebuah kertas akan tampak datar dengan pinggiran kertas sebagai pigura agar objek tidak keluar. Dengan menggabungkan elemen-elemen desain seperti garis dan *contour*, ruang datar tersebut dapat dimanipulasi dan gambar menjadi tampak nyata atau tiga dimensi.



Gambar 2.58 *Picture Space* dalam Ilustrasi  
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/8d/62/cc/8d62cc67098a4e86a8b748827b2055ec.jpg>

## 2. *Composition*

Komposisi adalah penyusunan dan penempatan elemen visual agar beban visual tersebar dengan baik dalam sebuah ruang. Komposisi biasanya memiliki dua jenis yaitu simetris dan asimetris. Komposisi simetris memiliki beban visual yang rata dan memiliki kesan yang stabil serta rapi sedangkan komposisi asimetris memiliki beban visual yang lebih berat di satu sisi sehingga memiliki kesan yang lebih dinamis. Komposisi digunakan agar karya terlihat menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi untuk para pembaca.



Gambar 2.59 Komposisi dalam Ilustrasi

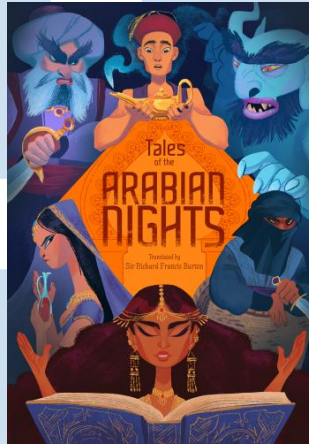
Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/43/2c/7d/432c7d81bca1e76273bab7626f1649cd.jpg>

## 3. *Balance*

Keseimbangan merujuk kepada keseluruhan beban visual dari sebuah komposisi. Tanpa adanya keseimbangan, komposisi akan tampak tidak stabil. Keseimbangan memiliki tiga jenis yaitu simetris, asimetris dan radial. Simetris berarti bagian kiri dan kanan sama persis, asimetris berarti

beban visual antar kanan dan kiri berbeda namun memiliki total berat yang sama, serta radial yang berarti keseimbangan dilihat dari titik pusat yang biasa sifatnya melingkar.



Gambar 2.60 Keseimbangan Simetris dalam Ilustrasi

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/1400/50f06413789329.56278398bcd31.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/1400/50f06413789329.56278398bcd31.jpg)

#### 4. *Contrast*

Kontras adalah perubahan drastis sebuah elemen visual yang memberikan definisi pada sebuah objek dan merangsang pergerakan mata audiens. Kontras dapat dicapai melalui permainan *value*, warna, tekstur, ketebalan, ukuran, dan bentuk sehingga satu elemen mudah dibedakan dengan elemen lainnya dalam sebuah komposisi.



Gambar 2.61 Kontras dalam Ilustrasi

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5bd6645551f4d49caf7eef4b/1614127364393-JT3TZMSERT0ZL6BAGIGB/bigtiger.jpg?format=1000w>

## 5. *Emphasis*

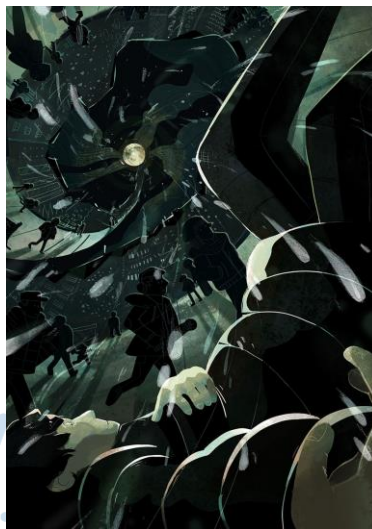
Sesuai namanya, *emphasis* terjadi saat seniman menekankan sebuah elemen sehingga tampak lebih menonjol dibandingkan elemen lainnya dan menciptakan titik fokus. Desain tanpa *empashis* akan terkesan monoton karena tidak ada fokus utamanya.

## 6. *Harmony and Variety*

Harmoni memiliki arti mengombinasikan elemen-elemen visual yang memiliki kesamaan karakteristik agar dapat membangun gambaran besar karya. *Variety* hampir mirip dengan harmoni namun penyusunan didasarkan atas perbedaan yang menghasilkan visual yang beragam namun tetap rapi.

## 7. *Movement*

Pergerakan menuntun mata audiens untuk memindai keseluruhan karya, biasanya menuju titik fokus. Penyusunan elemen visual seperti garis, bentuk, dan tekstur yang sedemikian rupa akan membentuk kesan adanya pergerakan yang dinamis.



Gambar 2.62 *Movement* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5bd6645551f4d49caf7eef4b/1565457566194-FJ924ITI3C5EMFTGWMG9/finaleditsmall.jpg?format=1000w>

## **8. *Rhythm***

Ritme adalah pengulangan elemen visual untuk memberikan kesan adanya pergerakan. Pengulangan ini bisa berupa warna, bentuk, garis, atau tekstur. Penggunaan ritme bertujuan untuk memudahkan mata untuk bergerak dari satu objek ke objek lainnya secara teratur.

## **9. *Unity***

Kesatuan adalah kualitas kelengkapan sebuah komposisi. Elemen-elemen visual yang bekerja sama atau berhubungan satu sama lain dapat menciptakan karya yang memiliki kesatuan. Kesatuan dapat dicapai dengan menyeimbangkan segala aspek komposisi, menggunakan elemen visual dengan efektif, dan menerapkan prinsip desain.

### **2.4.7 Desain Karakter**

Karakter adalah penggerak utama dari sebuah cerita. Untuk menghasilkan cerita yang mengesankan, dibutuhkan karakter utama yang kuat (Ghozalli, 2020). Dalam Menciptakan sebuah karakter ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan sehubungan dengan karakteristik karakter tersebut yaitu:

1. Jenis karakter yang terdiri atas manusia, hewan, benda mati, atau makhluk lainnya.
2. Jenis kelamin untuk makhluk hidup dan opsional untuk makhluk lainnya di luar kategori tersebut
3. Umur karakter.
4. Latar waktu, situasi, lokasi, dan budaya untuk menentukan pakaian dan atribut yang harus diciptakan untuk melengkapi latar belakang dan kepribadian karakter.
5. Sifat dan watak karakter.
6. Kebiasaan karakter yang relevan dengan alur cerita.
7. Peran karakter atau relevansinya dalam cerita.

Setelah menggali aspek teknis, ada empat aspek visual yang berperan penting dalam merancang sebuah karakter yang baik.

## 1. Bentuk

Bentuk berperan penting dalam menciptakan kesan atau watak dari sebuah karakter. Ada beberapa bentuk dasar yang dijadikan acuan dalam perancangan karakter yaitu bulat, segitiga, dan persegi yang masing-masing memiliki kesan tertentu.



Gambar 2.63 Bentuk Dasar Karakter oleh Hanna Sun

- a. Bulat memiliki kesan ramah, menyenangkan, empuk, dan keseluruhan terlihat mengemaskan.
- b. Segitiga memiliki kesan agresif, licik, kaku, angkuh, dan sifat lain yang biasa ditemui di peran-peran antagonis.
- c. Persegi memiliki kesan stabil, *rigid*, kokoh, tenang, dan biasanya digunakan untuk karakter dengan semangat yang kuat.

## 2. Ciri khas

Seorang tokoh utama wajib lebih menonjol dibandingkan karakter-karakter lainnya maka dari itu diperlukan ciri khas. Cara untuk menciptakan ciri khas adalah menambahkan sesuatu sebagai aspek pembeda dari karakter lainnya misalnya dari segi atribut, gestur, warna, atau karakteristik fisik.

### 3. Sketsa Emosi dan Posisi

Dalam merancang sebuah karakter yang hidup, mereka harus memiliki emosi dan gestur. Eksplorasi emosi dan gestur diperlukan untuk menciptakan karakter yang kuat dan *relatable* bagi anak-anak.



Gambar 2.64 Sketsa Emosi dan Posisi Karakter

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/disp/d02dab87481271.5dc04aac388dd.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/d02dab87481271.5dc04aac388dd.jpg)

### 4. Gaya Gambar dan Warna

Gaya gambar dan warna dalam merancang sebuah karakter atau buku cerita secara umum tidak memiliki Batasan namun penting untuk memilih sesuai kebutuhan dan target audiens. Gaya gambar dan warna berpengaruh pada kesan dan sifat karakter yang ingin ditunjukkan.

### 5. Siluet

Siluet adalah garis bentuk atau *outline* sebuah karakter yang diisi dengan warna hitam menyerupai sebuah bayangan (Tillman, 2018). Dalam merancang sebuah karakter, siluet krusial dalam aspek *recognizability*. Karakter yang baik dan berkesan dapat dikenali hanya dari siluetnya saja.



Gambar 2.65 Siluet Karakter

Sumber: <https://i.pining.com/736x/fb/35/b3/fb35b3dc5d9882b883ce7602ec8af998.jpg>



## **2.5 Literasi Dini pada Anak**

Literasi dini adalah apa yang anak ketahui sebelum masuk ke tahap membaca dan menulis (Matulka, 2008). Dimulai saat bayi, anak-anak terpapar berbagai macam bahasa, literasi, dan bunyi yang perlahan membantu mereka merangkai kata dan kalimat. Hal-hal ini yang menjadi fondasi dalam membaca dan menulis.

### **2.5.1 Komponen Literasi Dini**

Ada beberapa komponen literasi dini yang dikelompokkan menjadi dua bagian tergantung usianya. Untuk usia 0-2 tahun yang penting dikenalkan adalah kosa kata dan minat media cetak sedangkan untuk usia 2 hingga pra-sekolah yang penting dikenalkan meliputi kemampuan naratif, pengetahuan huruf, dan kesadaran fonologis.

#### **1. Kosa Kata**

Kosa kata atau *vocabulary* meliputi mengajarkan anak tentang nama-nama benda. Pada usia 12-18 bulan, anak biasanya akan mengucapkan kata pertama mereka, pada usia 2 tahun, anak sudah mengetahui 300-500 kata, dan saat sudah siap memasuki usia pra-sekolah, mereka sudah mengetahui 3000-5000 kata. Pembelajaran kosa kata dapat dilakukan dengan mendeskripsikan karakteristik benda, mengajari anak secara verbal, dan menggunakan bunyi-bunyian.

#### **2. Minat Media Cetak**

Minat media cetak atau *print motivation* adalah minat dan kesenangan anak terhadap media cetak. Anak dengan *print motivation* yang baik cenderung senang saat membaca atau dibacakan buku serta mulai tertarik untuk menulis. Hal ini dapat dicapai oleh orang tua dengan mengenalkan atau membacakan buku untuk anak-anak.

### **3. Kemampuan Naratif**

Kemampuan untuk mengerti dan menceritakan sebuah cerita serta mendeskripsikan sesuatu disebut dengan kemampuan naratif. Kemampuan naratif diperlukan sebagai dasar untuk belajar membaca.

### **4. Pengetahuan Huruf**

Pengetahuan tentang huruf meliputi pembelajaran tentang perbedaan nama dan bunyi satu huruf dengan huruf lainnya. Pengetahuan huruf dapat dilakukan dengan aktivitas membaca dan menulis dengan berbagai media.

### **5. Kesadaran Fonologis**

Kemampuan anak untuk mendengar, membedakan, dan mengucapkan bunyi dalam kata serta menggabungkan satu kata dengan kata lain yang membentuk kata baru disebut dengan kesadaran fonologis. Kemampuan fonologis anak dapat dilatih dengan bermain rima atau permainan kata lainnya yang bervariasi.

#### **2.5.2 Perilaku dalam Literasi Dini**

Schickedanz dalam Matulka (2008) menyatakan bahwa ada 4 bentuk perilaku dalam literasi dini pada anak:

##### **1. *Book Handling Behaviors***

Bagaimana anak memperlakukan buku secara fisik disebut dengan *book handling behaviors*. Anak-anak pra-operasional biasanya memperlakukan buku dengan kasar karena mereka menganggap buku sebagai mainan namun ini merupakan bagian penting dalam tumbuh kembang anak.

Setelah beranjak dewasa, perlahan mereka akan paham bagaimana memperlakukan buku tanpa merusaknya.

##### **2. *Looking and Recognizing***

*Looking and Recognizing* berkaitan dengan bagaimana anak berinteraksi dengan buku, khususnya dengan gambar di dalamnya. Bayi biasanya

terpaku, tersenyum, atau bahkan tertawa saat melihat gambar objek yang familiar. Di usia enam bulan, anak mulai penasaran dan menyentuh gambar tersebut. Rasa penasaran ini yang dapat menjadikan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak.

### **3. *Picture and Story Comprehension***

Komprehensi anak terhadap gambar dan kejadian dalam buku merupakan hal krusial dalam perkembangan anak usia dini. Anak-anak biasanya akan memiliki halaman favorit yang berisi gambar atau adegan yang mereka sukai sehingga orang tua harus mendorong anak untuk bertanya atau memberikan komentar.

### **4. *Reading Behaviors***

Perilaku membaca adalah interaksi verbal anak dengan buku dan pemahaman mereka tentang cerita yang disampaikan. Sebagai contoh, saat membaca buku, bayi mungkin akan mengeluarkan suara tertentu dan anak yang lebih dewasa akan mulai mengulangi atau menyerukan teks yang ada.

## **2.5.3 Literasi Dini dan Perkembangan Anak**

Jenjang kognitif anak dibagi menjadi pra-operasional (usia 2-7 tahun) dan operasional (usia 7 tahun ke atas). Pada masa pra-operasional, anak belum bisa berpikir secara logis namun mereka dapat mengkomunikasikan pikiran mereka lewat gambar dan simbol. Anak-anak pra-operasional cenderung bersifat egois namun mulai memiliki ketertarikan dengan benda dan orang-orang di sekitarnya. Setelah beranjak ke masa operasional, anak sudah mulai paham untuk menyelesaikan masalahnya sendiri serta paham akan konsep benar dan salah. Dari penjabaran tersebut, anak pre-operasional lebih berempati dibandingkan anak operasional yang berpikir logis.

Buku ilustrasi biasa digunakan untuk membantu anak memahami konsep-konsep berkaitan dengan perkembangan fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Ilustrasi dapat memudahkan pertukaran informasi yang kompleks untuk anak usia dini. Untuk mencapai hal tersebut, ilustrasi dalam buku untuk anak biasanya

mencerminkan tumbuh kembang anak melalui karakter yang mudah diingat dan menyenangkan (Hansen dan Zambo dalam Matulka, 2008).

## **2.6 Perayaan Cioko Sebagai Perayaan Kebudayaan Tionghoa**

Perayaan merupakan salah satu bagian dari sebuah budaya yang mengandung makna kolektif sebagai ekspresi identitas dan memori kultural (Xu dan Chen, 2018). Perayaan dan tradisi budaya Tionghoa tidak hanya bersifat material dengan adanya aspek sandang, pangan, dan papan namun sekaligus memasukkan unsur kehidupan sosial, sejarah, kepercayaan, religiositas, praktik tradisi, hiburan, etika, dan moral. Ada dua karakteristik yang dominan ditemui dalam perayaan budaya Tionghoa yaitu fokusnya pada aspek agrikultur dan sifatnya yang sekuler.

### **2.6.1 Fokus pada Agrikultur**

Tidak seperti budaya barat, yang biasanya berfokus pada hubungan manusia dan Tuhan, budaya Tionghoa menekankan pada hubungan agrikultur antara manusia dan surga atau alam lainnya. Perayaan budaya Tionghoa biasanya jatuh pada musim tertentu tergantung dari karakteristik musim tersebut. Karakteristik ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses bercocok tanam datau panen. Musim semi digunakan untuk menanam benih, musim panas digunakan untuk penyiangan, musim gugur digunakan untuk memanen, dan musim dingin digunakan untuk menyimpan hasil panen.

### **2.6.2 Sekularisme**

Perayaan budaya Tionghoa bersifat sekuler yang berarti tidak terikat dengan agama. Pada zaman Tiongkok kuno, saat belum adanya Agama, masyarakat mengutarakan rasa syukur mereka kepada dewa-dewi atau arwah yang dipercaya telah membantu kehidupan mereka. Mereka juga menekankan pentingnya komunikasi antar anggota keluarga dan orang lain. Konsep-konsep ini dipakai sebagai dasar dalam perayaan Tionghoa sehingga biasanya akan ada pemberian persembahan sebagai tanda terima kasih pada arwah, leluhur, atau dewa-dewi atas kehidupan yang mereka jalani sekarang.

Teiser dalam *The Ghost Festival in Medieval China* (1988) menyatakan bahwa Perayaan Cioko adalah salah satu tradisi kebudayaan Tionghoa yang berakar dari Tiongkok. Tradisi ini merupakan asimilasi antara agama Buddha dan ajaran Taoisme yang muncul dan populer di saat yang bersamaan di dataran Tiongkok. Perayaan ini memiliki nama lain Yu-lan-P'en yang terdiri dari dua kata, Yu-lan artinya digantung terbalik, dan P'en artinya wadah. Nama Yu'lan P'en jika diterjemahkan secara langsung memiliki makna memberikan persembahan dalam sebuah wadah kepada para pemuka agama sebagai bentuk penyelamatan bagi para leluhur yang menderita di alam neraka.

Perayaan ini biasa dilaksanakan di bulan ke-7 dan tanggal 15 dalam penanggalan surya-candra. Penanggalan ini didasari hal-hal tertentu tergantung perspektif yang dipilih. Dalam perspektif agrikultur, penanggalan tersebut dipilih karena jatuh pada akhir musim panas atau awal musim gugur dan menandai musim panen atau aktivitas penanaman padi kedua. Dalam perspektif religius, perayaan ini menandai adanya celah di antara alam semesta yang membuat dewa, arwah leluhur, hantu, dan makhluk neraka dapat keluar dari alam mereka dan mengunjungi alam manusia untuk satu hari.

Perayaan Cioko di Tiongkok diambil dari Sutra Yu'lan P'en yang menceritakan kisah seorang murid Buddha bernama Mu-lien yang memiliki kekuatan untuk menelusuri struktur semesta. Saat Ia menggunakan kekuatannya untuk melihat kondisi ibunya yang telah meninggal, Ia mendapati ibunya terlahir di alam rendah sebagai sesosok hantu lapar karena karma buruknya di masa lampau. Beliau ingin menolong sang ibu namun hal itu tidak memungkinkan sehingga beliau meminta petunjuk pada Buddha. Buddha lalu menyuruh Mu-lien untuk mengundang seluruh Sangha lalu memberikan persembahan kepada mereka berupa makanan tidak bernyawa. Jasa dan kebajikan dari pemberian persembahan itu akan disalurkan melalui doa dari kelompok Sangha untuk menolong sang Ibu.

Perayaan Cioko didasari oleh konsep *filiat piety* yaitu membantu leluhur terlepas dari tempat mereka berada (baik atau buruk) dan *mutual dependence* dengan keturunan dan leluhur. Kehidupan seseorang diibaratkan sebagai sebuah

tali yang memiliki awal namun tidak berujung. Tebal tipisnya sebuah tali bergantung pada jumlah helainya dan tiap helainya memiliki serat. Konsep tali ini memiliki arti manusia memiliki koneksi dengan manusia lainnya yang masih hidup atau yang telah tiada. Seseorang dapat hidup karena jasa dari para leluhurnya.

Sebagai bentuk bakti kepada leluhur, persembahan merupakan hal yang krusial dalam Perayaan Cioko. Persembahan biasanya berupa makanan, buah-buahan, pakaian, perhiasan, dan sebagainya yang diberikan kepada pemuka agama lalu didoakan dan dikirimkan secara simbolis kepada mereka di alam baka. Pemberian persembahan ini dipercaya akan membebaskan para arwah dari penderitaan mereka dan membuat mereka dapat kembali ke alam yang lebih baik. Selain persembahan, dalam tradisi Buddhis biasanya akan ada pembacaan berbagai Sutra pelimpahan jasa, balas budi, dan penyembahyangan leluhur.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA