

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Buku

Menurut Kurniasih (2013), buku merupakan suatu ide mengenai ilmu pengetahuan dan hasil analisis yang disusun dengan menggunakan bahasa yang sederhana, dilengkapi dengan gambar dan daftar pustaka. Sedangkan berdasarkan Sitepu (2012), buku merupakan himpunan kertas yang dijilid dan terdapat informasi di dalamnya yang disusun dengan sistematis.

##### 2.1.1 Perancangan Buku

Buku merupakan himpunan kertas berisi tulisan yang disatukan dengan cara dijilid. Untuk merancang sebuah buku diperlukan daya tarik yang dimiliki secara tersendiri supaya mampu menjadi karya publikasi banyak para pembaca. Untuk menciptakan sebuah buku, dibutuhkan suatu perancangan mengenai layout, sequence isi tulisan, format dan komponen-komponen dari buku. Komponen-komponen dari buku terdiri dari halaman buku, contohnya adalah *front and back book cover*, catatan edisi, tulisan pengantar dan indeks. Berdasarkan pendapat dari Sutopo (2006:11), dalam mendesain buku terdapat elemen yang muncul secara berkali-kali yaitu seperti daftar *header*, tabel, ilustrasi dan *footer*. Menurut Kusrianto (2006), dibutuhkan beberapa tahapan untuk menciptakan suatu buku ilustrasi, yaitu proses perencanaan konsep, desain (gaya ilustrasi dan layout narasi), produksi hingga finishing. Berikut merupakan penjelasan dari setiap tahapannya, yakni:

#### a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan pertama dalam merancang suatu buku karena tahapan ini mampu membuat perancangan menjadi lebih teratur dan mudah. Tahapan perencanaan akan menentukan segmentasi dari para pembaca, buku serta menentukan distribusi untuk pemasaran buku yang akan dirancang.

#### b. Pembuatan Konsep

Setelah menghasilkan hasil perencanaan, selanjutnya dilanjutkan dengan merancang konsep buku yang menjadi dasar dari perancangan. Untuk penentuan konsep buku akan ditentukan terlebih dahulu judul dari buku, penentuan rubrik, jumlah halaman buku, book size dan bahan kertas apa yang akan digunakan.

#### c. Proses Desain

Setelah menemukan konsep buku, dilanjutkan dengan melakukan tahapan desain yang berguna untuk membuat ilustrasi buku, menciptakan layout buku dengan menggunakan pemilihan font dan warnanya yang tepat serta mendesain desain cover buku depan dan belakang. Setelah semua desain telah selesai dibuat, dummy buku dibuat untuk dikoreksi dan disempurnakan yang kemudian dilanjutkan untuk diproduksi.

#### d. Perancangan Karakter

Perancangan karakter merupakan suatu proses visualisasi karakter dimulai dari nama, *art style*, bentuk tubuh karakter, ekspresi hingga pose dari karakter yang akan dirancang. Perancangan karakter dilakukan agar menciptakan kaitan antara cerita yang diangkat dan visualisasi gambar serta tidak meleber kemana-mana. Berdasarkan Bryan Tillman pada buku *Creative Character Design* (2011), desain karakter yang baik tercipta dari

suatu cerita. Cerita mampu membantu dalam membangun suatu gambaran karakter yang kuat.

e. Produksi

Pada tahapan produksi buku, digunakan 5 teknik cetak, yaitu cetak *flexogtaphy*, *offset*, *rotogravure*, sablon, dan digital. Teknik mencetak yang paling umum digunakan ialah teknik cetak offset.

f. *Finishing*

Pada tahapan terakhir yaitu *Finishing*, tahapan ini merupakan tahapan dimana buku akan dikemas supaya tampil lebih menarik dan juga awet. Contohnya adalah jenis *binding*, *laminating*, *pond*, *Emboss and Deboss* dan *PolyHot Printing*.

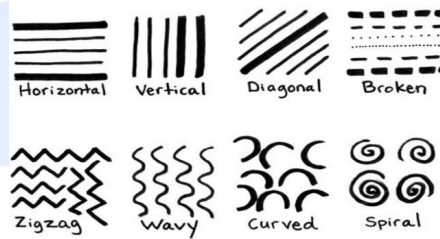
### 2.1.2 Elemen Desain

Komunikasi berbentuk visual yang berguna untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan yang tertuju pada target tertentu merupakan fungsi dari desain grafis. Desain grafis harus diciptakan dengan seefektif mungkin supaya pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik karena merupakan suatu bentuk komunikasi visual. Selain itu, desain grafis juga merupakan kemampuan kognitif dan keterampilan visual seperti adanya ilustrasi, fotografi, tipografi, dan tata letak. Maka dari itu, berikut merupakan elemen-elemen yang patut diperhatikan pada suatu desain, yakni:

1) **Garis**

Merupakan elemen desain yang menciptakan keteraturan, menggabungkan dua bidang berbeda, dan dengan penggunaan garis juga dapat meningkatkan keterbacaan, bentuk dan pesan suatu desain.

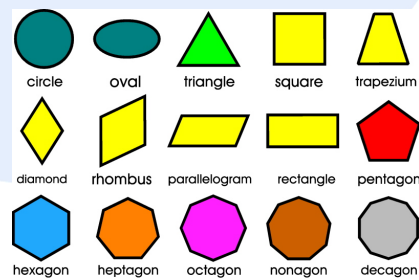
## Types of Lines



Gambar 2.1. Jenis-jenis Garis  
(Johnson, 2009)

### 2) Bentuk

Memiliki makna universal dan simbol yang berbeda pada saat yang bersamaan setiap bentuknya sehingga mampu menjadi bagian utama dalam suatu desain, bentuk hati sebagai contohnya yang memiliki makna universal.



Gambar 2.2. Bentuk

(Taherl, 2020)

### 3) Warna

Berguna untuk memberikan kesan yang diinginkan pada suatu desain. Contohnya jika ingin memberikan kesan friendly, warna pastel adalah pilihan warna yang tepat karena terkesan ramah dan juga menyenangkan. Sementara warna yang lebih gelap terkesan lebih kalem. Maka dari itu, pilihan warna sangatlah membantu untuk menyeimbangkan pada suatu desain.

#### **4) Tekstur**

Merupakan suatu bentuk dengan visualisasi permukaan yang dapat dihasilkan dengan menggunakan bentuk atau garis. Pilihan tekstur yang tepat dapat memberikan kesan yang lebih hidup pada gambar yang monoton atau bersifat 'datar'.

#### **5) Ruang**

Merupakan elemen yang memberikan nilai estetika pada suatu desain dengan adanya jarak antara suatu bentuk dengan yang lainnya. Ruang sendiri digolongkan menjadi dua, yaitu objek (figure) dan latar belakang. Suatu desain yang terdapat banyak ruang white space akan memberikan stabilitas dan kesan yang elegan pada suatu desain.

#### **6) Ukuran**

Merupakan elemen desain yang berguna untuk memilih objektif mana saja yang akan ditonjolkan dan mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Karena dengan adanya kontras, hal tersebut dapat meningkatkan emphasis pada objek desain agar pembaca dapat tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu. Elemen desain di atas harus dimanfaatkan dan diseimbangkan agar desain yang dihasilkan menjadi desain yang baik dan mudah untuk dimengerti. Sehingga, aturan dan prinsip desain harus diperhatikan untuk mendapatkan desain grafis yang baik dan efektif.

### **2.1.3 Prinsip Desain**

Menurut JB Reswick (2008), ia berpendapat bahwa segala ilustrasi harus didasari oleh prinsip-prinsip dan harus digunakan supaya baik dan seimbang dari segi masing-masing prinsip dari suatu ilustrasi. Prinsip

tersebut terdapat enam, yaitu format, keseimbangan, hierarki visual, ritme, dan kesatuan. Berikut merupakan penjelasan dari masing-masing prinsip, yakni:

### 1) Keseimbangan

Merupakan kestabilan setiap visual yang memiliki berat yang seimbang menurut titik tengah dari tiap elemen dalam komposisi. Terdapat tiga jenis keseimbangan, yaitu:

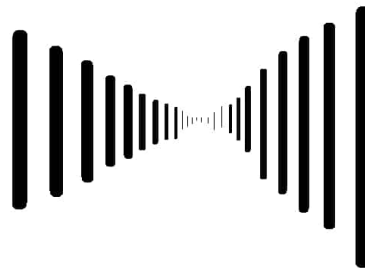
- **Simetris**, merefleksikan satu elemen ke elemen pembandingan yang kemudian menghasilkan keseimbangan.
- **Asimetris**, mampu didapat tanpa adanya merefleksikan satu elemen ke elemen pembandingan.
- **Radial**, adanya penggabungan simetri vertikal dan horizontal yang menghasilkan keseimbangan.

### 2.1.3.1 Hierarki Visual

Penekanan (*Emphasis*) yang digunakan pada suatu elemen dapat menghasilkan Hierarki visual. Hierarki visual dibutuhkan agar mampu mengurutkan pusat perhatian mana yang mau ditonjolkan dari elemen yang lainnya mulai dari yang paling penting.

#### 1) Ritme

Merupakan pengulangan dari suatu elemen visual yang menghasilkan irama.



Gambar 2.1.2.1 Ritme

#### 2) Kesatuan

Merupakan penekanan pada keselarasan unsur dari elemen desain yang disusun. Jenis-jenis kesatuan terdiri dari tujuh, yaitu:

- a) **Similarity**, merupakan pembagian kelompok berdasarkan bentuk, penampilan, tekstur, arah, dan warna
- b) **Proximity**, pembagian kelompok berdasarkan jarak.
- c) **Continuity**, Pengelompokan secara koneksi, dimana elemen yang terlihat seakan sambungan dari elemen sebelumnya akan dianggap sebagai satu elemen yang sama.
- d) **Closure**, Pengelompokan dari elemen-elemen yang membentuk kesan satu kesatuan bentuk atau pola.
- e) **Continuing Line**, Pengelompokan elemen garis yang terputus, dimana elemen garis tersebut akan dianggap satu garis yang sama, bukan terputus.
- f) **Signature**, Menurut Wheeler (2018), signature merupakan sebuah identitas yang dibentuk dengan memadukan mark serta tagline secara sistematis. *Signature* akan menjadi personalitas sebuah *brand* untuk menyampaikan fungsi dari *brand* tersebut.

#### 2.1.4 Warna Untuk Buku Ilustrasi Anak

Warna berguna untuk memberikan kesan yang diinginkan pada suatu desain. Contohnya jika ingin memberikan kesan *friendly*, warna pastel adalah pilihan warna yang tepat karena terkesan ramah dan juga menyenangkan. Sementara warna yang lebih gelap terkesan lebih kalem. Maka dari itu, pilihan warna sangatlah membantu untuk menyeimbangkan pada suatu desain.

Berdasarkan lansiran dari [DosenPsikologi.com](http://DosenPsikologi.com), warna merupakan alat komunikasi bagi psikologis anak sehingga harus sangat

dipertimbangkan. Hal ini dikarenakan rata-rata anak sejak berusia enam bulan mampu membedakan pengaruh warna, sehingga mampu memberi efek terhadap perkembangan psikologis anak. Warna hijau muda, merah muda, biru muda dan krem dinilai memberi kesan yang mampu menenangkan dan lembut pada psikologi anak. Sehingga, hal tersebut mampu meningkatkan perkembangan saraf motorik psikologis anak. Pada perancangan buku ilustrasi anak, penulis akan menggunakan warna yang cerah namun tidak begitu menyolok dan menggunakan warna *warm* dan *cool tone*.



Gambar 2.1.3 Warna *warm* dan *cool tone*.

### 2.1.5 Tipografi Untuk Buku Ilustrasi Anak

Tipografi ialah ilmu pengaturan huruf yang berguna untuk memberikan suatu kesan tertentu dengan memilih jenis huruf yang tepat dan mengatur huruf agar mudah untuk dibaca. Jenis huruf teks yang ditargetkan kepada anak-anak tentunya berbeda dengan yang ditargetkan kepada orang dewasa. Berikut merupakan hal-hal yang harus diperhatikan, yakni:

- 1) Menggunakan tipografi *sans-serif* sebagai pilihan huruf dikarenakan bentuknya yang mudah untuk dikenali, bukan seperti tipografi *serif* yang baku sehingga anak-anak bisa bingung dalam mengenali hurufnya
- 2) Jauhi penggunaan *font* yang sangat tipis seperti *hairline weight* maupun yang terlalu tebal (*bold*) ataupun yang terlalu dekoratif



- 3) Memilih warna yang kontras antara warna font dengan background supaya mudah untuk dibaca. Memberikan space line jika memasukan lebih dari satu paragraf. Hal ini bertujuan untuk memberikan seperti rehat pada saat membaca bagi para pembaca
- 4) Jika ingin menggunakan font yang dekoratif dengan variatif dalam layout maupun warna font, gunakan pada judul karena jumlah kata yang relatif sedikit. Hal ini bertujuan untuk menarik minat dan perhatian anak-anak serta dapat menghibur.

Seperti pernyataan teori diatas, pemilihan huruf *sans-serif* sangat direkomendasikan karena mampu memberikan kesan yang dinamis dan fun, font yang ditampilkan harus terlihat tegas namun harus tetap terlihat *fun* disaat yang bersamaan. Penulis akan menggunakan *font sans serif Gula* yang memiliki karakter kekanakan namun tetap jelas untuk dibaca.



Gambar 2.1.4 Font Sans-serif Gula

### 2.1.6 Perkembangan Ilustrasi di Indonesia

Seni ilustrasi di Indonesia sudah ada sejak jaman dahulu yang bersifat tradisional. Contohnya, terdapat gambar-gambar pada daun lontar yang dikenal sebagai karya seni Wayang Beber. Sementara itu, seni ilustrasi modern di Indonesia berkembang sejak masa penjajahan Belanda karena banyaknya jumlah pemuda Indonesia yang bekerja sebagai ilustrator buku-buku yang diterbitkan oleh Balai Pustaka pada masa itu.

Sehingga, kemajuan dalam penulisan dan penerbitan buku yang dilakukan oleh para pemuda Indonesia mengalami kemajuan pesat. Karena melihat banyak potensi pada para pemuda di Indonesia dalam bidang ilustrasi, para pemuda dikirimkan oleh negara ke Belanda untuk memperdalam ilmu ilustrasi dan mempelajari teknik cara membuat ilustrasi pada uang kertas. Hingga pada masa orde lama Indonesia, uang kertas mulai diciptakan dengan adanya ilustrasi pada uang kertas yang kemudian berkembang pesat hingga mulai terciptanya buku-buku pengetahuan, buku cerita ilustrasi untuk anak-anak hingga banyak jenis buku lainnya yang diterbitkan oleh penerbit yang ada.

#### **2.1.6.1 Jenis Ilustrasi Untuk Buku Ilustrasi Anak**

Ilustrasi terutama jika ditujukan kepada anak-anak karena harus menghasilkan ilustrasi yang bisa menggambarkan suasana dari suatu kisah dan ilustrasi harus terlihat hidup namun tidak rumit. Hal ini dilakukan agar anak-anak langsung dapat mengerti pesan yang ingin disampaikan melalui ilustrasi tersebut dengan mudah. Berdasarkan lansiran dari [maailustration.com](http://maailustration.com), ilustrasi kontemporer merupakan ilustrasi yang bersifat modern karena menyesuaikan situasi pada jaman sekarang. Jenis Ilustrasi Kontemporer sudah sangat sering digunakan di era masa kini seperti pada seni digital yang sering ditemukan di sosial media, fotografi, dan lain sebagainya.

Ilustrasi Kontemporer memiliki variasi yang beranekaragam sesuai dengan subjeknya. Pada buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* dijelaskan bahwa, Ilustrasi Kontemporer tercipta akibat dari pengaruh asosiasi, tren dan suatu budaya serta menjadikan abstraksi sebagai prinsip yang tertanam kuat. Selain itu, dalam buku tersebut juga dinyatakan bahwa ilustrasi kontemporer pada buku anak biasanya berbentuk hewan, manusia maupun objek yang dibuat menjadi karikatur dan

comical supaya cerita manjado lebih hidup dan menyenangkan karena seperti dapat masuk ke dunia fantasi masing-masing. Ilustrasi pertama kali muncul pada abad ke-16, namun pada ke-19, ilustrasi yang diasosiasikan dengan cerita baru diciptakan.

Kemudian berdasarkan buku *Choosing Books for Children: A Commonsense Guide*, ilustrasi kontemporär pada buku cerita anak berkembang sangat pesat contohnya buku *Arrow to the Sun* oleh Gerald McDermott yang merupakan cerita rakyat dengan menggunakan penafsiran abstrak dan buku *The Snowy Day* oleh Ezra Jack Keats yang sudah terjamin mudah dimengerti oleh anak-anak. Ilustrasi harus mampu mengkomunikasikan pemikiran ataupun ide dan suatu konsep ke dalam bentuk visual, supaya mampu menciptakan sesuatu yang bermakna.



Gambar 2.1.6.1 Buku *Arrow to the Sun* & buku *The Snowy Day*

### 2.1.7 Teori Storytelling

Berdasarkan pendapat (Asfandiyar, 2007), Storytelling dikatakan memiliki fungsi untuk menyampaikan suatu cerita melalui seorang storyteller. Storytelling dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Storytelling* Pendidikan dan fabel.