

BAB II

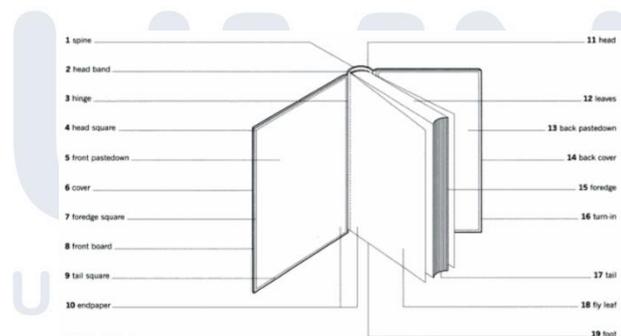
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku Ilustrasi

Menurut Haslam (2006) buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi tertua yang digunakan sebagai wadah portabel yang berisikan sekumpulan halaman yang dicetak, disimpan, dan disebarluaskan untuk dibaca kapan saja dan di mana saja. Menurut Hunt (2006) buku ilustrasi dideskripsikan sebagai buku dengan kombinasi antara teks dan gambar ilustrasi. Penggunaan buku ilustrasi didasarkan pada fakta bahwa gambar dapat berkomunikasi lebih efektif dibandingkan kata-kata, dimana penggunaan gambar memberikan kemudahan dalam memahami teks dan memvisualisasikan imajinasi pada teks.

2.1.1 Anatomi Buku

Dalam sebuah buku, terdapat berbagai bagian tertentu dengan nama khusus yang digunakan selama penerbitan. Haslam mengelompokkan bagian dasar buku sebagai berikut:



Gambar 2.1 Anatomi Buku
Sumber: Landa (2013)

1. *Spine*

Merupakan bagian luar buku yang menutupi sisi samping buku.

2. *Head band*

Merupakan benang pengikat jilid buku yang kerap kali diwarnai.

3. *Hinge*
Merupakan adalah lipatan pada *endpaper* yang terletak antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*
Merupakan adalah lipatan pada *endpaper* yang terletak antara *pastedown* dan *fly leaf*.
5. *Front pastedown*
Merupakan bagian *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam kerangka depan buku.
6. *Cover*
Merupakan kertas tebal yang dipasang pada bagian terluar untuk melindungi isi buku.
7. *Foreedge square*
Merupakan pelindung yang dibuat dari sampul dan berada pada sisi buku.
8. *Front board*
Merupakan kerangka sampul pada bagian depan buku.
9. *Tail square*
Merupakan pelindung bagian bawah buku yang dibuat sesuai ukuran sampul. Ukuran kerangkanya lebih besar dibandingkan isinya
10. *Endpaper*
Merupakan lipatan pada *endpaper* yang terletak antara *pastedown* dan *fly leaf*.
11. *Head*
Merupakan bagian atas dari sebuah buku.
12. *Leaves*
Merupakan kumpulan dari halaman dua sisi yang disatukan.
13. *Back pastedown*
Merupakan bagian *endpaper* yang ditempel pada bagian dalam kerangka belakang buku.
14. *Back Cover*
Merupakan sampul belakang buku.

15. *Foredge*

Merupakan sisi samping buku.

16. *Turn-in*

Merupakan potongan kertas atau ujung kain yang dilipat dari luar ke dalam dari sebuah sampul.

17. *Tail*

Merupakan bagian bawah buku.

18. *Fly-leaves*

Merupakan endpaper yang bisa dibalik.

19. *Foot*

Merupakan bagian bawah halaman buku.

2.1.2 Jenis Buku

Menurut Male (2024) dikatakan bahwa buku dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya (hlm. 50), yaitu:

1. *Children's book*

Terdapat dua jenis *children's book*, yaitu non-fiksi yang berisi referensi populer, kurikulum nasional, kemudian fiksi yang berupa buku bergambar biasanya untuk anak-anak hingga remaja. Pada perancangan buku ilustrasi yang dibuat, penulis menggunakan jenis buku ini dikarenakan target dari perancangan adalah anak-anak.

2. *Quality Non-Fiction*

Buku yang mengacu pada ilmu pengetahuan atau biasa disebut dengan ensiklopedia yang mengangkat subjek yang sedang populer.

3. *General Fiction*

Buku fiksi yang berisikan hasil imajinatif, biasanya diperuntukan untuk dewasa.

4. *Specialist*

Buku yang memuat teknis tertentu dan subjek masih belum pasti.

5. *Publishing: Magazine and News paper*

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

6. *Advertising*

Buku yang termasuk dalam jenis media “*Above the line*”, baik dalam bentuk cetak atau dalam bentuk gambar bergerak.

7. *Design Group*

Buku yang termasuk dalam jenis media “*Below the line*” yang membahas mengenai titik fokus penjualan, laporan perusahaan, kemasan, materi korporat, perancangan situs internet, dan masih banyak lagi.

8. *Multimedia*

Buku yang didalamnya terdapat media digital seperti teks, gambar yang bergerak seperti animasi, film, gambar digital, dan *audio*.

9. *Miscellaneous*

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

2.2 Desain Grafis

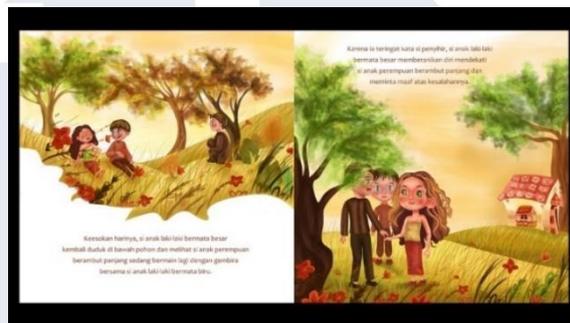
Berdasarkan Landa (2013), desain merupakan bentuk komunikasi secara visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain juga dapat memberikan banyak artian seperti mengajak, memotivasi, menginformasi. Penggunaan teori desain dalam perancangan buku ilustrasi bertujuan agar informasi dalam buku dapat tersampaikan melalui visual yang baik dan menarik.

2.2.1 Prinsip Desain

Berdasarkan Landa (2013) dalam menghasilkan sebuah karya, penting bagi desainer untuk memiliki pemahaman mengenai prinsip desain agar dapat meningkatkan kualitas dari karya visualnya. Prinsip desain ini diaplikasikan dengan mengabungkan elemen-elemen desain yang ada. Penggunaan prinsip desain menghasilkan karya yang dapat mengkomunikasikan sebuah informasi kepada audiens dengan lebih baik dan efektif.

2.2.1.1 *Format*

Desain mencakup banyak komponen desain didalamnya sehingga dibutuhkan sebuah panduan untuk membatasinya. Menurut Landa (2013) *format* disebut sebagai garis keliling yang ditentukan serta bidang yang dilingkupinya baik itu tepi luar atau batas dari suatu desain.



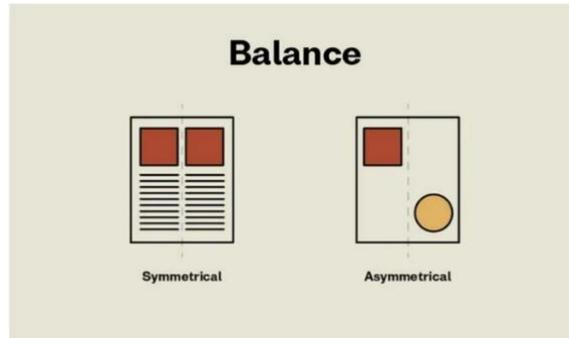
Gambar 2.2 Contoh Format

Sumber: <https://fastwork.id/user/adcreator/illustration...>

Format memiliki standar rasio ukuran tertentu. Contohnya beberapa format buku cerita anak berbentuk persegi. Setiap karya yang dihasilkan dibuat dengan format yang sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan kegunaannya (hlm. 29).

2.2.1.2 *Balance*

Keseimbangan pada suatu karya visual memiliki kemampuan untuk memberikan daya tarik terhadap sebuah elemen yang dinilai memiliki kepentingan. Ketika sebuah karya memiliki keseimbangan tersebut, karya yang dibuat cenderung menciptakan sebuah harmoni dan keselarasan. Terdapat tiga jenis keseimbangan yang dapat digunakan yaitu *Symmetry*, *Asymmetry*, dan *Radial* (hlm. 30).



Gambar 2.3 Contoh *Balance*
 Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the...>

Kesimbangan tidak hanya mencakup penempatan tetapi melibatkan pemilihan warna, bentuk, tekstur, dan elemen desain lainnya secara cermat yang secara bersamaan dapat menciptakan komposisi yang harmonis.

2.2.1.3 *Visual Hierarchy*

Hierarki visual adalah prinsip yang berperan sebagai komunikator sebuah karya lewat penataan alur untuk menyampaikan informasi. Dalam hierarki visual terdapat sebuah objek yang ditekankan dan dijadikan sebuah titik fokus sebuah karya.



Gambar 2.4 Contoh *Hierarchy*
 Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip...>

Berdasarkan penjelasan Landa (2013), terdapat lima cara dalam prinsip hierarki visual yang dapat digunakan untuk

menentukan titik fokus yaitu melalui penempatan, ukuran, kontras, arahan, dan isolasi (hlm. 33-34).

2.2.1.4 Rhythm

Ritme menunjukkan pengulangan elemen desain dengan pola atau cara tertentu untuk menciptakan sebuah pergerakan mata yang membentuk ritme yang membuat para pembaca mengikuti arahan yang telah disesuaikan dalam format halaman, seperti buku, website, desain majalah, dan motion graphic (hlm. 35).



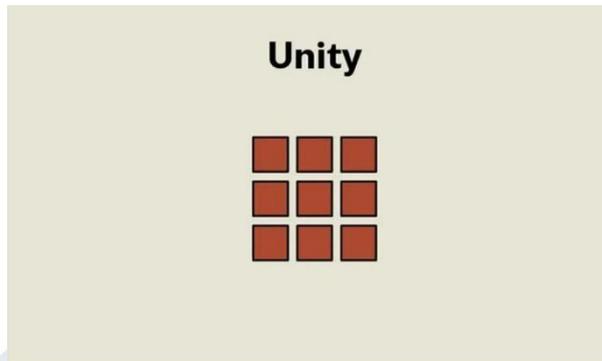
Gambar 2.5 Contoh *Rhythm*

Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the...>

Menurut Landa (2013), cara untuk menciptakan ritme dalam sebuah karya dapat dilakukan dengan penggunaan repetisi dan variasi desain. Repetisi dapat dilakukan dengan konsisten mengulang satu atau beberapa elemen visual, sedangkan variasi dapat dilakukan dengan memodifikasi warna, bentuk, posisi, bobot, atau jarak dari elemen visual.

2.2.1.5 Unity

Unity merupakan prinsip yang dimana di mana semua elemen dalam sebuah desain saling terkait satu sama lain sehingga tampak menyatu. *Unity* menekankan persepsi bentuk secara keseluruhan yang tampak terorganisir (hlm. 36).



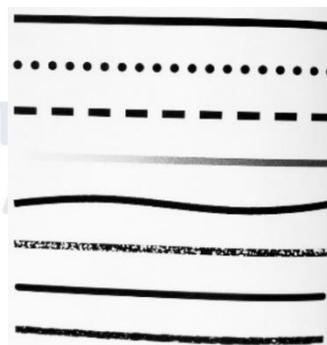
Gambar 2.6 Contoh *Unity*
Sumber: <https://design.tutsplus.com/articles/the...>

2.2.2 Elemen Desain

Berdasarkan Landa (2013) proses pembuatan desain terdiri dari beberapa elemen dasar untuk mengkomunikasikan dan mengekspresikan sesuatu dalam bentuk visual (hlm.19). Dalam perancangan buku ilustrasi ini terdapat elemen-elemen yang mengatur perancangan tersebut yang terdiri dari:

2.2.2.1 Lines

Garis merupakan elemen dasar dalam desain yang berupa sekumpulan titik yang memanjang. Garis juga merupakan tanda yang dibuat pada permukaan dengan ciri memiliki panjang dan arah, dapat berupa lurus, melengkung, maupun bersudut dengan variasi garis yaitu halus, patah-patah, tebal, tipis, konsisten, atau berubah-ubah.



Gambar 2.7 Garis
Sumber: <https://www.apockdesign.com/2020/02/7...>

Pada intinya, garis menciptakan nilai dalam gambar, menambah kedalaman, bentuk, dan tekstur (hlm. 66).

2.2.2.2 Shape

Bentuk memiliki dua jenis yaitu organik yang merupakan bentuk yang tidak beraturan dan melengkung, dan bentuk geometris yang meliputi bangun datar.



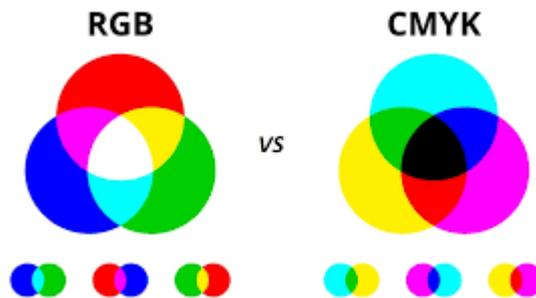
Gambar 2.8 Bentuk

Sumber: <https://www.apockdesign.com/2020/02/7...>

Organik biasanya digunakan untuk menggambarkan benda-benda alam, seperti pohon dan manusia. Geometris biasanya digunakan untuk menggambarkan benda-benda non-alam seperti bangunan dan kendaraan (hlm. 68).

2.2.2.3 Color

Menurut Landa (2013), warna dapat dibagi menjadi *subtractive color* dan *additive color*. *Subtractive* atau *reflected color* merupakan warna yang dilihat pada permukaan benda di sekitar akibat pantulan cahaya. Sedangkan, *additive color* merupakan warna digital yang dilihat pada layar alat elektronik (hlm. 23).



Gambar 2.9 Warna

Sumber: <https://instiki.ac.id/2022/06/12/apa-...>

Terdapat pula warna primer yang tidak bisa didapatkan dari hasil campuran warna lain, tetapi warna primer dapat dicampur untuk menghasilkan warna lain. Warna lain yang dihasilkan dari warna primer adalah warna sekunder, seperti oranye, hijau, dan violet. Dalam media digital, warna primer yang digunakan terdiri dari *Red*, *Green*, dan *Blue* (RGB). Sedangkan dalam media cetak, warna primer terdiri dari *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black* (CMYK).



Gambar 2.10 Hue, value, dan saturation

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/three-...>

Warna juga dikategorikan kedalam tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* terdiri dari warna merah atau hijau, biru atau oranye. *Value* mengacu pada terang atau gelap suatu warna, misalnya merah tua, atau biru muda. *Saturation* mengacu pada cerah dan redup sebuah warna, misalnya biru cerah atau biru keabu-abuan. Berdasarkan Landa (2013), terdapat beberapa skema

warna yang dapat digunakan desainer untuk membuat desain yang efektif dan harmonis, yaitu:

1. Monokrom

Menggunakan satu warna di seluruh bagian dengan variasi shade, rona dan nada warna.

2. Analog

Menggunakan satu warna dominan dan warna lain yang berdekatan dengan warna tersebut dalam roda warna.

3. Komplementer

Menggunakan dua warna yang saling berseberangan dalam roda warna sehingga memberikan kontras.

4. Komplementer Terpisah

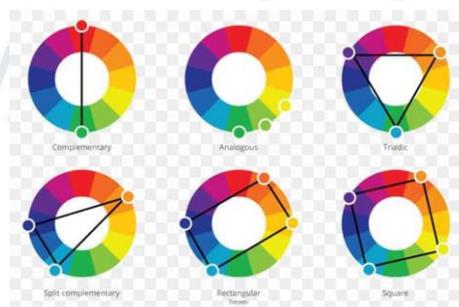
Menggunakan satu atau dua warna yang berdekatan dengan komplementernya.

5. Triadik

Menggunakan warna yang dimana harmonisasinya dilakukan pada tiga warna yang berjarak sama pada roda warna.

6. Tetradik

Menggunakan harmonisasi empat warna yang berjarak sama pada roda warna.



Gambar 2.11 Skema Warna

Sumber: <https://taiciken.com/artikel/teori-warna...>

2.2.2.4 Texture

Tekstur merupakan kualitas permukaan dalam elemen desain. Tekstur dikategorikan menjadi tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang dapat disentuh dan dirasakan indra peraba.



Gambar 2.12 Tekstur
Sumber: <https://www.apockdesign.com/2020/02/7...>

Tekstur visual merupakan tekstur ilusi yang dibuat dengan tangan melalui teknik desain grafis, misalnya dengan menggambar, melukis, dan media menggambar lainnya.

2.2.3 Layout dan Grid

Berdasarkan Ambrose & Harris (2006) *layout* dinyatakan sebagai penataan elemen desain dalam kaitannya dengan ruang yang ditempatinya dan sesuai dengan skema estetika secara keseluruhan. Tujuannya untuk menyajikan elemen visual dan teks yang dapat dikomunikasikan secara efektif pada audiens.

Menurut Landa (2013), *Grid* adalah panduan yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal imajiner yang membagi format menjadi kolom dan *margin*. *Grid* digunakan pada media seperti buku, majalah, brosur, website, dan lainnya. *Grid* digunakan untuk memudahkan mata untuk mengakses konten dalam bidang desain. *Grid* dibagi menjadi beberapa variasi berdasarkan jumlah kolom antara lain *single column grid*, *multi column grids*, *modular grids*, dan *hierarchial grids*.

1. *Single-column grid*

Disebut juga *margin* biasanya sering digunakan pada halaman buku atau novel. Jenis *grid* ini terdiri dari satu kolom yang dikelilingi *margin* atau ruang kosong pada tepi kiri, kanan, atas dan bawah halaman. Biasanya digunakan pada buku dengan banyak teks.

2. *Multi-column Grids*

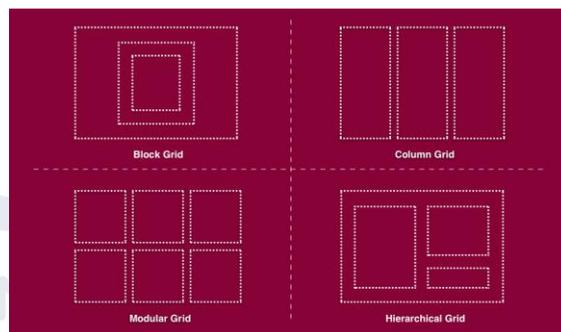
Merupakan *grid* dengan membagi halaman menjadi beberapa kolom. Ukuran dan jumlah kolom biasanya bervariasi, serta ditentukan secara proporsional agar dapat dipahami dengan mudah.

3. *Modular Grids*

Merupakan *grid* yang tata letak halamannya dibagi menjadi beberapa modul atau blok dengan ukuran yang sama. *Grid* ini sangat fleksibel dan dapat diterapkan ke berbagai media.

4. *Hierarchical Grids*

Merupakan *grid* yang terdiri dari struktur kolom yang bervariasi dan lebih dinamis karena tidak mengharuskan pengulangan interval. Biasanya digunakan pada *layout website*.



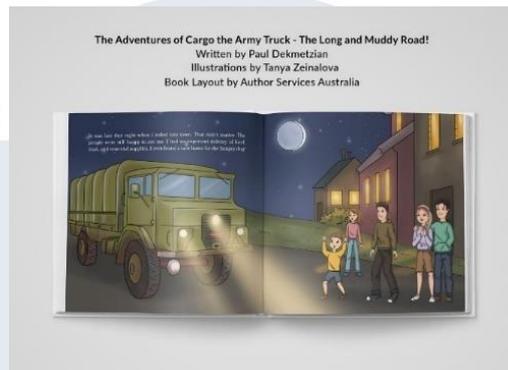
Gambar 2.13 Jenis *Grid*

Sumber: <https://elementor.com/blog/grid-design...>

Menurut Matulka (2008) terdapat 2 jenis *layout* yang biasanya digunakan pada buku ilustrasi, yaitu *double page spread*, dan *single page spread* (hlm. 45)

1. *Double-page spread*

Merupakan jenis *layout* dimana lustrasi terdapat di kedua halaman buku yang terbuka. *Layout* tipe *double-page spread* ideal untuk menata ilustrasi yang menggambarkan pemandangan *landscape* atau pemandangan yang melibatkan karakter dalam jumlah besar.



Gambar 2.14 *Double-page spread*

Sumber: <https://www.authorservicesaustralia.com.au/...>

Penempatan teks dapat disertakan pada kedua halaman maupun tidak. Penyebaran konten buku pada dua halaman memungkinkan pembaca untuk berhenti sejenak menikmati momen pada cerita (hlm. 45).

2. *Single-page spread*

Merupakan *layout* dimana Ilustrasi hanya terletak pada satu halaman, dan teks berukuran besar sering ditempatkan di halaman sebelah gambar. Jenis *layout* ini biasanya terdapat di buku cerita bergambar dengan cerita yang lebih Panjang.



Gambar 2.15 *Single-page spread*

Sumber: [https://www.authorservicesaustralia.com.au/...](https://www.authorservicesaustralia.com.au/)

Biasanya bagian teks disertai bingkai atau elemen dekoratif lainnya untuk menyeimbangkan halaman teks dengan halaman ilustrasi. Jenis pengaturan layout ini cenderung lebih formal (hlm. 46).

2.2.4 *Typography*

Menurut Landa (2013) menyatakan tipografi sebagai sekumpulan karakter huruf yang tersusun secara konsisten guna membangun property visual (hlm. 44). Dalam pengaplikasiannya tipografi disini digunakan dalam ruang dua dimensi khusus untuk media berbasis cetak.

2.2.4.1 **Klasifikasi Tipografi**

Menurut Landa (2013), tipografi sendiri dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori yang meliputi *Old Style*, *Humanist*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Blackletter*, *Script*, dan *Display* (hlm 47).

FRAKTUR fraktur	HUMANIST humanist	OLD STYLE old style
TRANSITIONAL transitional	MODERN modern	SLAB SERIF slab serif
SANS SERIF sans serif	SCRIPT script	DISPLAY DECORATIVE

Gambar 2.16 Klasifikasi Tipografi

Sumber: <https://marwansetiawan.medium.com/apa...>

2.2.4.2 **Penempatan Tipografi**

Berdasarkan Matulka (2008) salah-satu langkah penting dalam mendesain buku ilustrasi adalah mendesain teks (hlm. 47). Penempatan teks adalah salah satu bagian penting dari desain buku karena sangat mempengaruhi suasana dan nada cerita dari buku. Terdapat beberapa tingkatan formalitas serta penempatan sebuah teks yang terdiri dari:

1. *Very Formal*

Menampilkan teks di atas atau di bawah, tetapi keduanya sama di kedua halaman atau bahkan teks ditempatkan berlawanan dengan ilustrasi atau pada halaman yang berdekatan (hlm. 47).

2. *Formal*

Pengaturan teks yang ditempatkan di bawah atau di atas ilustrasi, dapat bergantian di posisi tinggi atau rendah dan dari halaman ke halaman dan di dalam buku yang sama. Teks juga bisa berada ditempatkan di atas dan di bawah ilustrasi pada halaman yang sama (hlm. 48).

3. *Very Informal*

Pengaturan teks yang sangat *informal* cenderung menampilkan pengaturan yang tidak teratur serta teks yang ditempatkan di atas atau di bawah ilustrasi (hlm. 48).

4. *Informal*

Penempatan pada teks mengikuti suatu bentuk atau bahkan tidak beraturan agar posisi sesuai di dalam, di luar, atau di antara ilustrasi. Banyak desainer memanipulasi teks di sekitar gambar dalam ilustrasi untuk menyampaikan suatu makna (hlm. 49).

5. *Absent*

Merupakan Tidak memiliki teks, dalam artian buku tanpa kata, buku bergambar tanpa kata terkadang disebut "cerita tanpa kata", dan hanya menyampaikan makna melalui ilustrasi (50).

2.2.4.3 Kesejajaran Tipografi

Menurut Poulin (2018) tipografi dapat diatur menggunakan banyak komposisi dan kesejajaran yang berbeda-beda

menyesuaikan dengan nisip kontan buku (hlm 256). Terdapat empat variasi kesejajaran pada tipografi yaitu:

1. *Flush Left Alignment*

Baris teks dimulai dari sepanjang sisi kiri pada margin vertikal.

2. *Flush Right Alignment*

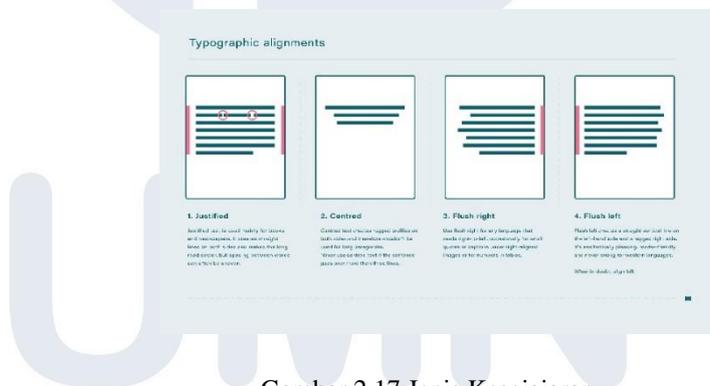
Baris teks dimulai dari sepanjang sisi kanan pada margin vertikal.

3. *Center Alignment*

Baris teks terletak di posisi tengah yang sama dengan lebar paragraf.

4. *Justified Alignment*

Baris teks dimulai pada batas vertikal yang sama dari kedua sisi dan berakhir pada batas vertikal yang sama.



Gambar 2.17 Jenis Kesejajaran
Sumber: <https://medium.com/creative-repository...>

2.2.5 Ilustrasi

Menurut Landa (2013) ilustrasi adalah gambar buatan tangan yang melengkapi dan memperjelas teks dalam media cetak, digital, atau lisan. Setiap *illustrator* membawa perspektif, visi, dan ide yang berbeda untuk dalam pengaplikasian, sehingga jika digabungkan dengan desain yang hebat maka akan menjadi suatu bentuk seni yang orisinal.

2.2.5.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), terdapat 7 jenis ilustrasi yang dibedakan berdasarkan bentuk dan macam-macam penampilannya diantaranya:

1. Ilustrasi Naturalis

Merupakan ilustrasi yang dibuat dengan komposisi yang sesuai dengan kenyataan yang ada atau *realism* tanpa ada penambahan atau pengurangan suatu apapun.



Gambar 2.18 Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/aliran...>

2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif merupakan gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan menyederhanakan atau melebihkan bentuk sebuah objek menurut gaya tertentu, tetapi tidak menghilangkan bentuk asal objek.



Gambar 2.19 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://www.liputan6.com/hot/read/4962950/contoh...>

5. Ilustrasi Komik

Merupakan ilustrasi yang secara spesifik digunakan dalam pembuatan sebuah komik atau cerita bergambar. Biasanya memiliki ciri khas tertentu berdasarkan dari mana komik tersebut berasal.



Gambar 2.22 Ilustrasi Komik

Sumber: <https://venwingmangospace.home.blog/2018/10/28...>

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi yang berfungsi untuk menerangkan suatu teks atau peristiwa tertentu baik secara ilmiah atau gambar dalam buku pelajaran. Ilustrasi dalam buku pelajaran dapat berupa sebuah foto, gambar asli, atau sebuah bagan.



Gambar 2.23 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: <https://online.flipbuilder.com/nuvn/rdaw/files...>

7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi yang berasal dari hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Biasanya banyak ditemukan pada komik, novel, dan roman.



Gambar 2.24 Ilustrasi Khayalan
Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal...>

2.3 Desain Karakter

Berdasarkan buku 21 Draw (2019) hal pertama yang harus dilakukan dalam mendesain karakter adalah mengomunikasikan tujuan karakter kepada audiens secara sederhana lewat bahasa bentuk (hlm. 2). Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan bentuk-bentuk geografis untuk mengkomunikasikan makna. Bentuk yang beragam dapat memicu berbagai reaksi dari dalam diri kita sehingga kita dapat mengasosiasikan hal-hal yang kita lihat dengan perasaan atau sebuah makna yang dirasakan. Dalam perancangan karakter terdapat tiga bentuk utama yang terdiri dari persegi, lingkaran, dan segitiga. Masing-masing bentuk memiliki asosiasi yang kuat secara psikologis dan memiliki makna tertentu.

2.3.1 Lingkaran

Bentuk lingkaran dapat membangkitkan pikiran tentang kedamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan. Hal-hal tersebut cenderung kita kaitkan dengan hal-hal yang berbau femininitas. Dalam merancang karakter laki-laki bentuk melingkar dapat digunakan untuk membuat karakter yang baik, lembut, dan bahagia. Selain itu, juga dapat mewakili hal-hal seperti kekosongan, kesepian, sihir, dan misteri (hlm. 3).



Gambar 2.25 Karakter Lingkaran
Sumber: 21 Draw (2019)

2.3.2 Persegi

Bentuk persegi melambangkan fisik serta, hal-hal seperti stabilitas, ketergantungan, disiplin, kekuatan, dan keandalan. Gambaran bentuk persegi selalu digambarkan lebih maskulin daripada bentuk utamanya namun, untuk penggambaran karakter wanita bentuk persegi memberikan kesan kuat, mandiri, atau disiplin. Bentuk ini juga mewakili penggambaran yang berkesan kebosanan, stasioneritas, dan kebodohan (hlm. 4).

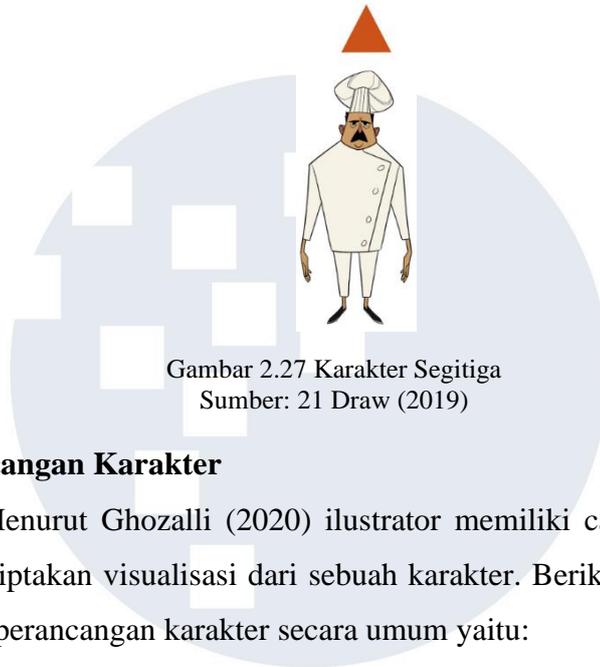


Gambar 2.26 Karakter Persegi
Sumber: 21 Draw (2019)

2.3.3 Segitiga

Bentuk segitiga cenderung menggambarkan karakter secara fleksibel, dalam artian tidak cenderung maskulin atau feminin. Bentuk ini mewakili gerakan atau penyimpangan dan ketajaman. Pada umumnya digunakan untuk menggambarkan karakter antagonis karena mereka sudut membuat karakter terasa jauh terpisah dari kesan maskulin, sifat feminin, atau heroik;

penyimpangan dari kepribadian yang ideal atau nyaman. Bentuk segitiga mampu membuat tampilan karakter terkesan berat, tidak stabil, dan memberi kesan berbahaya (hlm. 5).



Gambar 2.27 Karakter Segitiga
Sumber: 21 Draw (2019)

2.3.4 Perancangan Karakter

Menurut Ghozalli (2020) ilustrator memiliki cara masing-masing untuk menciptakan visualisasi dari sebuah karakter. Berikut adalah tahapan penggalan perancangan karakter secara umum yaitu:

1. Melakukan Riset Karakter

Riset yang dilakukan mencakup perawakan fisik karakter yang akan dibuat seperti, manusia atau hewan, jenis kelamin, umur karakter, dan latar waktu, budaya, lokasi. Selain itu, terdapat sifat karakter dan kebiasaan yang dilakukannya.

2. Bereksperimen dengan Bentuk

Disesuaikan dengan nada pada cerita. Terdapat beberapa bentuk geometris yang biasa digunakan untuk menggambarkan karakter. Bentuk bulat biasanya menggambarkan karakter yang ramah, suka bermain, menggemaskan, dan kekanak-kanakan. Sedangkan, bentuk segitiga menggambarkan karakter yang agresif dan licik. Kemudian, bentuk kotak menggambarkan karakter yang pendiam, tenang, dan memiliki nilai kekuatan atau keinginan yang kuat.

3. Ciri Khas Karakter

Memunculkan ciri khas dari elemen geografis, ilustrator cenderung membuat sang karakter utama dengan menekankan warna tertentu atau memberikan sebuah aksesoris pada karakter

4. Emosi dan Posisi

Dalam membuat sketsa sebuah karakter ilustrator menyesuaikan sketsa dengan emosi yang dirasakan karakter kala itu. Selain itu, menggambarkan karakter dengan berbagai posisi yang berbeda untuk memberikan kesan hidup dan dinamis pada karakter.

5. Berkesperimen dengan gaya dan warna

Ilustrator dapat bereksperimen dengan gaya gambar ciri khas mereka sendiri dalam menggambarkan dan mewarnai sebuah karakter. Intuisi dan imajinasi dalam menggambarkan dan mewarnai karakter sangat penting untuk keselarasan cerita.

2.4 Cerita Rakyat

Berdasarkan Endraswara (2013) cerita rakyat termasuk salah satu bentuk folklor kebudayaan kolektif yang tersebar secara tradisional dalam berbagai variasi media, seperti prosa dalam dongeng, mite, atau legenda; puisi rakyat, termasuk pantun, gurindam, dan syair; teka teki; tembang; bahasa rakyat; adat istiadat; kepercayaan rakyat; bunyi isyarat untuk komunikasi rakyat, seperti kentongan, gendang; pakaian tradisional, dan musik rakyat.

2.4.1 Ciri Cerita Rakyat

Sebuah peristiwa atau karangan yang dikategorikan sebagai cerita rakyat adalah jika memenuhi beberapa kriteria. Berdasarkan Rukayah (2018) ciri-ciri dari sebuah cerita rakyat adalah sebagai berikut:

1. Merupakan cerita yang diwariskan.
2. Berbentuk sastra lisan.
3. Disampaikan dari mulut kemulut.
4. Tidak memiliki sumber asli.
5. Mengandung nilai-nilai luhur.

6. Bersifat tradisional.
7. Memiliki banyak versi cerita.

2.4.2 Fungsi Cerita Rakyat

Berdasarkan Rukayah (2018) cerita rakyat memiliki banyak fungsi penting yang dapat dijadikan pedoman untuk menuntun tingkah-laku dan norma dalam masyarakat. Berikut merupakan fungsi dari cerita rakyat dalam kehidupan masyarakat:

1. Sebagai sarana hiburan
Cerita rakyat bersifat menghibur dengan memberikan pengalaman yang sekan-akan membawa pendengarnya berkelana ke alam lain yang tidak kita jumpai dalam pengalaman hidup sehari-hari.
2. Sebagai sarana pendidikan karakter
Cerita rakyat pada dasarnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau amanat kepada generasi penerus. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat dapat bermanfaat bagi watak dan kepribadian para pendengarnya.
3. Sarana penggalang rasa kesetiakawanan
Cerita rakyat dapat berfungsi sebagai sarana penggalang rasa kesetiakawanan dan mempererat hubungan sosial diantara masyarakat, terutama bagi masyarakat pemilik cerita rakyat tersebut.

Sementara itu Gunawan, Effendy, & Muzamil (2017) menjelaskan fungsi lain dari cerita rakyat yaitu mencakup fungsi sebagai pewaris tata cara hidup tradisional suatu kelompok, cara penyampaian asal-usul kejadian, sebagai alat pengesahan adat kebiasaan, sebagai alat pengendalian sosial.

2.4.3 Cerita Asal Bukit Kelam

Mengutip dari website Direktorat Jendral Konservasi Sumber Daya Alam dan Ekosisitem (2018), kisah Asal Mula bukit kelam merupakan cerita rakyat asal Kabupaten Sintang, provinsi Kalimantan Barat. Cerita ini menceritakan bahwa dahulu kala, terdapat dua orang sakti yang bernama Bujang Beji dan Tumenggung Marubai. Keduanya sama-sama memiliki

pekerjaan sebagai penangkap ikan, namun memiliki sifat sangat bertolak belakang. Bujang Beji memiliki sifat yang sombong dan suka mendengki, sedangkan Marubai memiliki sifat yang rendah hati. Bujang Beji menangkap ikan di sungai Simpang Sungai Kapuas, sedangkan Marubai menangkap ikan di Simpang Sungai Melawi. Bujang Beji menggunakan tuba atau racun dalam menangkap ikan dan selalu membawa pulang semua ikan, baik ikan besar maupun ikan kecil. Akibatnya, ikan di Simpang Kapuas semakin menyusut. Berbeda dengan Bujang Beji, Marubai selalu melepaskan ikan-ikan yang masih kecil dan hanya membawa ikan yang sudah besar. Hal itulah yang membuat ikan di Simpang Melawi masih terjaga. Akibatnya, bukan hanya populasi yang menyusut, ikan-ikan di sungai Simpang Kapuas pun perlahan habis akibat terkena racun. Kedengkian Bujang Beji semakin menjadi ketika ia melihat Marubai tetap saja membawa banyak ikan. Bujang Beji yang dipenuhi dengan rasa iri itu memiliki rencana jahatnya untuk mengeringkan sungai Simpang Melawi agar Marubai tidak bisa lagi mendapatkan ikan. Dengan kesaktiannya, Bujang Beji membelah puncak bukit batu. Ia kemudian membawa batu besar itu. Saat menuju simpang Melawi, Bujang Beji menginjak duri yang membuatnya melompat kesakitan. Batu yang ada di pundaknya jatuh menggelinding ke persimpangan Sungai Kapuas dan Sungai Melawi. Dengan sekuat tenaga Bujang Beji mencoba untuk mengangkat batu yang jatuh itu, namun usahanya tak kunjung berhasil. Pada akhirnya usaha Bujang Beji untuk mewujudkan niat jahatnya gagal.

Pesan yang didapat dari cerita ini adalah mengajarkan kita untuk tidak iri terhadap pencapaian orang lain, dan segala usaha yang dilandasi rasa iri dengki akan membawa dampak negatif pada diri kita.

2.5 Penelitian Yang Relevan

Tujuan dilakukannya pencarian penelitian relevan adalah untuk membandingkan antara penelitian yang sudah pernah dibuat sebelumnya dengan penelitian yang akan dibuat. Dengan meninjau penelitian serupa membantu penulis untuk lebih memahami topik perancangan buku ilustrasi. Berikut merupakan

beberapa penelitian yang relevan dengan perancangan buku ilustrasi cerita Asal Mula Bukit Kelam:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Ilustrasi Menstruasi Sebagai Media Edukasi untuk Remaja Perempuan	Yasmin Aulia Fajrin, Nanang Ganda Prawira, dan Gumilar Pratama	Merancang buku ilustrasi tentang menstruasi untuk remaja Perempuan dengan menggunakan perancangan buku Haslam.	Kebaruan terletak pada penggunaan warna-warna netral pada ilustrasi yang dibuat.
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Partuturan Batak Toba Sebagai Media Edukasi Budaya Lokal	Elisa Fitri Siringoringo dan Suprianingsih	Merancang buku ilustrasi tentang budaya Batak Toba untuk remaja dengan menggunakan SWOT dalam analisis data	Kebaruan berupa hasil ilustrasi pada media utama dan media sekunder memuat unsur budaya Batak Toba baik dari segi warna maupun motif yang digunakan.

3.	Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Kemaro dari Palembang	Randy Enggo dan Ratih Mahardika	Merancang buku ilustrasi mengenai cerita rakyat Pulau Kemaro.	Kebaruan terletak pada penggabungan Teknik menggambar <i>hand drawn</i> dan <i>vector</i> dalam menciptakan ilustrasi. Penggunaan <i>vector</i> sangat mempermudah pengerjaan ilustrasi, terutama ketika menggambar objek geometris.
----	--	---------------------------------	---	--

Berdasarkan hasil analisis terhadap tiga penelitian yang relevan, terdapat hubungan antara informasi yang diperoleh dari penelitian pertama yaitu penerapan metode perancangan buku oleh Haslam. Sedangkan pada penelitian kedua dan ketiga penulis menemukan kebaruan di bidang ilustrasi yaitu, mengabungkan Teknik gambar dan memunculkan unsur-unsur budaya pada ilustrasi sehingga merepresentasikan daerah asal cerita rakyat.