

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan teori

2.1.1. Buku

Menurut Iyan dalam Sugihartono (2015: 1100) buku merupakan kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu dan setiap sisi dari sebuah lembaran kertas disebut halaman. Buku dengan menggunakan konten, gaya, format, desain dan urutan dari berbagai komponen dapat menjadi sumber informasi yang mudah dan praktis, berisi tentang penjelasan singkat berupa teks dan didukung gambar visual.

Menurut Wibowo, dkk (2016: 60) buku adalah kumpulan lembaran kertas berisi tulisan atau gambar yang disatukan dan dijilid pada salah satu sisinya. Buku adalah media massa pertama yang dalam banyak hal menjadi media paling personal memberikan informasi sekaligus menghibur.

Berdasarkan penjelasan menurut penelitian diatas, penulis menyimpulkan bahwa buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman.

2.1.2. Ilustrasi

Menurut Kusrianto dalam Parmadi, dkk (2015: 780) Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital

dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni.

Menurut Supriyono dalam Sugihartono (2015: 1101) ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatches*. Supriyono juga menjelaskan ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Komunikatif, informatif, mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat.
3. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat.
4. Memiliki daya pikat yang kuat.
5. Memiliki kualitas baik (teknik pembuatan dan nilai seni).

2.1.2.1. Jenis-jenis ilustrasi

Soedarso (2014: 566) menjelaskan ilustrasi memiliki bentuk yang bermacam-macam berdasarkan penampilannya. Diantaranya adalah :

1. Ilustrasi Naturalis yaitu gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (*real*) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.



Gambar 2.1. Contoh Ilustrasi Naturalis

(Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

2. Ilustrasi Dekoratif yaitu gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.



Gambar 2.2. Contoh Ilustrasi Dekoratif

(Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

3. Ilustrasi Kartun yaitu gambar yang memiliki bentuk bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar

kartun banyak menghiasi majalah anak anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.3. Contoh Ilustrasi Kartun

(Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

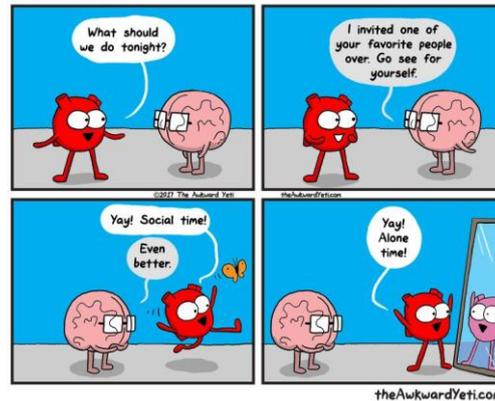
4. Ilustrasi Karikatur yaitu gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.



Gambar 2.4. Contoh Ilustrasi Karikatur

(Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

5. Ilustrasi Cerita Bergambar (Cergam) yaitu sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.



Gambar 2.5. Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar

(Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

6. Ilustrasi Buku Pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan.



Gambar 2.6. Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran

(Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

7. Ilustrasi Khayalan yaitu gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Gambar 2.7. Contoh Ilustrasi Khayalan

(Sumber: <http://www.imural.id/blog/pengertian-ilustrasi>)

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa ilustrasi adalah gambar yang dirancang untuk memberi penjelasan mengenai suatu cerita ataupun kejadian.

2.1.3. Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam Sugihartono (2015: 1101) buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi.

Menurut Rothlein, dan Meinbach dalam Sugihartono (2015: 1101) buku ilustrasi ataupun buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini

biasanya ditujukan pada anak-anak. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar, dengan buku bergambar yang baik anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Berdasarkan penjelasan menurut penelitian diatas, penulis menyimpulkan bahwa buku ilustrasi atau buku bergambar adalah buku yang didalamnya terdapat teks dan gambar yang saling berkaitan.

2.1.4. Layout

Menurut Rustan dalam Soedarso (2014: 565), *layout* adalah peletakan elemen- elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Menurut Amborse dan Harris dalam penelitian Yuniarti, dkk (2015: 1233), *layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* terdiri dari beberapa elemen seperti teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan menurut penelitian diatas, penulis menyimpulkan bahwa *layout* adalah tata letak atau elemen-elemen visual yang disusun sedemikian rupa agar nyaman dilihat sehingga

memudahkan pembaca menerima pesan dan informasi yang disampaikan.

2.1.5. Logo

Menurut Christina (2016: 243) logo merupakan sebuah simbol yang dirancang untuk mewakili karakter dan menjadi identitas dari sebuah perusahaan. Menurut Jefkins dalam Christina (2016: 243) logo adalah presentasi, sosok atau penampilan visual yang senantiasa dikaitkan dengan organisasi tertentu sebagai bentuk identitas dan bagian identitas perusahaan.

Berdasarkan penjelasan menurut penelitian diatas, penulis menyimpulkan bahwa logo adalah presentasi atau penampilan visual yang senantiasa dikaitkan dengan organisasi tertentu sebagai bentuk identitas yang memiliki arti.

2.1.6. Tipografi

Menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersil. Sedangkan menurut Cotton dalam Adelina (2017:151), tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual).

Sebuah karya seni atau media komunikasi, tipografi seringkali kurang mendapat perhatian. Para desainer seringkali lebih focus pada kreasi gambar, fotografi, atau ilustrasi. Kurangnya perhatian pada

tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah, terlebih tidak komunikatif. Dalam proses pemilihan huruf, setidaknya seorang desainer harus memperhatikan dua hal yang mendasar yaitu karakter produk yang akan ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya (Yuniarti, dkk 2015: 1233).

Berdasarkan penjelasan menurut penelitian diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa tipografi adalah seni mengolah huruf-huruf sehingga dapat dibaca dan mempunyai nilai estetika sekaligus menjadi daya tarik utama.

2.1.7. Storyboard

Secara umum, menurut Hart dalam Sugihartono (2015: 1101), *storyboard* adalah pra produksi sementara alat para visualisasi yang dirancang untuk memberikan gambar sekuensi *frame-by frame* dan *short-by-short* hasil adaptasi dari naskah.

Menurut Binanto dalam Mahardika dan Destiana (2014: 103) *storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file*, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di *web*.

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan bentuk awal dari visualisasi cerita yang disusun sesuai urutan naskah cerita yang kemudian akan digunakan sebagai

acuan dalam kebutuhan perancangan sebuah karya visual yang dalam hal ini adalah perancangan ilustrasi cerita.



Gambar 2.8. Contoh storyboard
(Sumber: www.eatcho.com)

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai buku ilustrasi cerita legenda Pulau Kemaro memang masih minim dan sangat sedikit, namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil judul penelitian serupa terdahulu yang berkaitan sehingga dapat memperkuat penulisan karya ilmiah ini.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti	Tahun	Judul	Jurnal	Hasil penelitian
1.	Aditya Indra Perceka, Dicky Hidayat, dan Mohamad Tohir.	2015	Perancangan buku cerita berilustrasi edukatif legenda gunung tangkuban perahu	Jurnal e-Proceeding of Art & Design: Vol.2, No.1 ISSN: 2355-9349, April 2015.	Implementasi perancangan gaya gambar ilustrasi sangat cocok dengan gaya visual yang digemari remaja dan anak-anak zaman sekarang. Konsep kreatif dan media yang diterapkan akan membuat anak-anak belajar dengan senang hati dan tanpa paksaan sehingga proses pembelajaran pun menjadi lebih baik.
2.	Erlangga Yudha Ikawira, Achmad Yanu Alif Fianto, dan Andika Agung Sutrisno	2014	Penciptaan buku ilustrasi legenda reog Ponorogo Sebagai upaya mengenalkan budaya lokal kepada anak-anak	Jurnal Vol.3, No.1, Art Nouveau, 2014	Dapat menjadi media pembelajaran yang baik untuk diterapkan pada anak usia dini sebagai upaya menanamkan kecintaan kepada budaya bangsa sekaligus menanamkan nilai-nilai kebaikan lainnya.

No	Nama peneliti	Tahun	Judul	Jurnal	Hasil penelitian
3.	I Gusti Ngurah Wahyu Parmadi, Paku Kusuma, M.Sn., Ashni N. Sastrosubroto, S.Ds., M.Ds.	2015	Perancangan buku ilustrasi untuk memperkenalkan Implementasi <i>tri hita karana</i> pada organisasi subak di bali	Jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.2 ISSN: 2355-9349, Agustus 2015	Pemilihan gaya gambar dan cerita berdasarkan hasil observasi kepada remaja SMP di Bali sebagai target pasar. Penjelasan konten dari buku ini menggunakan hasil analisis dan observasi yang telah dilakukan, ilustrasi menggunakan unsur-unsur budaya lokal seperti pakaian adat dan bangunan arsitektur lokal sebagai konsep kreatif yang diharapkan dapat menarik perhatian target pasar.
4.	Yuditha	2015	Perancangan buku ilustrasi seputar jakarta sebagai media pengenalan kepada mahasiswa pendatang	Jurnal DKV Adiwarna Vol.1, No.6, 2015	Pemilihan teknik metode dan konsep yang digunakan dapat membantu penyampaian pesan kepada target audience dengan memberikan kesan ringan dan menarik. Cara penyampaian pesan juga disesuaikan dengan target audience, dalam buku ini tata bahasa ditulis secara informal sehingga target audience dapat memahami pesan dengan gaya simple dan ringan.

No	Nama peneliti	Tahun	Judul	Jurnal	Hasil penelitian
5.	Ryan Pratama Sugihartono	2015	Perancangan buku ilustrasi manfaat buah dan Sayur untuk anak-anak	Jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.2, No.3 ISSN: 2355-9349, Desember 2015	Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai sarana informasi dan pengetahuan mengenai buah dan sayur guna membantu untuk memberikan edukasi kepada target pembaca.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu pada tabel diatas, ada beberapa hal yang berkaitan dengan karya ilmiah yang akan dibuat penulis.

Pada penelitian Aditya Indra Perceka, Dicky Hidayat, dan Mohamad Tohir (2015). terdapat persamaan tujuan atau latar belakang penelitian yaitu untuk meningkatkan minat baca serta pengetahuan dan keterampilan khususnya bagi remaja dan anak-anak sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta pada budaya negeri sendiri. Penelitian ini juga membahas mengenai teori-teori, metode, dan konsep-konsep yang mendukung karya ilmiah yang akan dibuat penulis.

Pada penelitian Parmadi, dkk (2015). menggunakan konsep unsur-unsur budaya lokal seperti pakaian adat dan bangunan arsitektur lokal sebagai konsep kreatif yang diharapkan dapat menarik perhatian target pasar. Selain itu tema desain dalam penelitian Ikawira, dkk (2014) dalam perancangan tersebut adalah *Smart and Fun* yang memiliki makna bahwa Reog Ponorogo adalah seni yang penuh semangat, energik dan tidak seseram penampilan yang terlihat kemudian diimplementasikan dalam bentuk konsep

kreatif, strategi komunikasi dan strategi media. Hal tersebut menginspirasi penulis menerapkan implementasi yang sama terhadap karya yang akan dibuat.

Pada Penelitian Yuditha (2015) dan Sugihartono (2015) terdapat persamaan mengenai elemen-elemen visual yang digunakan seperti gambar, warna, tipografi, *layout*. Jurnal ini juga membahas mengenai metode pengumpulan data, sehingga bisa mendukung laporan yang akan dibuat penulis.