

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong”, Tahun 2013 [4]

Penelitian yang ditulis Priska Wijaya, tahun 2013, mengangkat objek kerajaan fantasi dengan tema gotong royong. Penelitian ini meneliti tentang buku ilustrasi anak yang mengenalkan nilai gotong royong kepada anak-anak usia 5-7 tahun. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan menyimpulkan data observasi, wawancara, kuesioner dan pencarian informasi secara online. Data yang telah terkumpul yang dianalisis dan digunakan dalam pembuatan buku ilustrasi. Sehingga nilai gotong royong dapat tersampaikan melalui buku cerita dengan efektif dan komunikatif.

Buku ilustrasi dari perancangan tersebut menggunakan ilustrasi gaya ilustrasi *doodle* sebagai bentuk visual, sehingga anak-anak dapat membayangkan atau mendapat gambaran dari cerita yang tertulis. Gaya ilustrasi *doodle* dapat membantu anak-anak dalam memahami isi dari tulisan tersebut. Gaya ilustrasi *doodle* dapat menciptakan kesan santai, manusiawi, dekat dengan anak-anak. Ilustrasi tersebut menggunakan warna-warna pastel untuk menimbulkan kesan yang lembut dan ketenangan sehingga cocok untuk anak-anak. Penataan *layout* simpel dengan memiliki alur baca dari sisi kanan ke kiri untuk mempermudah anak-anak dalam membaca buku tersebut.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek penelitian yang diangkat berbeda. Objek penelitian penulis adalah Tradisi *Bobok Bumbung* Desa Pesanggrahan dan tradisi nyata yang dilakukan di Desa Pesanggrahan, sedangkan penelitian tersebut menggunakan objek fantasi yaitu sebuah kerajaan yang dihadirkan dari imajinasi penulis yang memiliki pesan moral didalamnya. Penelitian tersebut menggunakan dua lembar narasi dalam buku ilustrasi tersebut sehingga membuat sulit bagi anak-anak untuk memahami cerita yang disajikan. Sedangkan pada penelitian penulis akan menggunakan narasi di setiap halaman untuk mempermudah bagi pembaca untuk memahami isi dari buku ilustrasi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah kesamaan dalam menanamkan kembali nilai gotong royong kepada generasi muda yang bertujuan agar budaya gotong royong tidak hilang sebagai budaya asli Indonesia.

2.1.2 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi untuk Mengenal Hari Besar Dalam Budaya Tionghoa untuk Remaja”, Tahun 2015 [5]

Penelitian yang dilakukan oleh Leta Alfiani Neko, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan Salamon, tahun 2015, mengakat objek hari besar dalam budaya Tionghoa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengolahan data hasil wawancara, observasi dan kepustakaan. Data yang telah terkumpul akan dianalisis dan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya tanpa mengurangi nilai yang terkandung dan tetap melestarikan. Kekurangan dalam penelitian ini adalah ilustrasi yang kurang mendukung narasi pada isi buku karena buku ilustrasi tersebut menyajikan karakter yang sebagai lambang dari hari besar Tionghoa. Dalam buku ilustrasi tersebut memiliki cerita yang berisi tentang arti hari besar tersebut, namun ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan penggambaran hari besar Tionghoa tersebut.

Kelebihannya adalah peneliti ini dapat membahas seluruh hari besar Tionghoa dengan lengkap serta mengenalkan mengenai hari-hari besar Tionghoa kepada pembaca.

Hasil dari penelitian tersebut menggunakan gaya ilustrasi menggunakan gaya *cartoon* dekoratif yang menampilkan sebuah karakter yang disesuaikan dengan pakaian China dengan penambahan elemen dekoratif yang mengandung unsur budaya China. Buku ilustrasi tersebut menggunakan warna cerah dan lembut sehingga membuat pembaca merasa nyaman. Narasi yang digunakan mencantumkan semua hari besar China dengan desain *layout* yang sederhana sehingga pembaca akan mudah untuk memahami isi dari buku ilustrasi tersebut.

Perbedaan Penelitian ini terletak pada objek yang diambil penulis yaitu *bobok bumbung*, sedangkan objek penelitian tersebut adalah hari besar dalam budaya Thionghoa. Penelitian penulis mengangkat cerita dengan fokus pada satu tema yaitu *bobok bumbung* yang menjadi poin utama yang berisikan sejarah, prosesi dan proses pembuatan celengan bumbung. Penelitian dalam perancangan buku ilustrasi untuk mengenalkan hari besar Tionghoa untuk remaja memiliki cerita yang berfokus pada hari-hari besar dalam kebudayaan Tionghoa sehingga pembaca dapat mengetahui tentang hari-hari tersebut. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengenalkan budaya yang dimiliki kepada pembaca tanpa mengurangi nilai dari tradisi yang terkandung didalamnya.

2.1.3 Penelitian Berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Ngidang Sebagai Bentuk Pengangkatan Nilai-nilai Tradisi Kepada Generasi Muda Masyarakat Kota Palembang”, Tahun 2020 [6]

Penelitian dilakukan oleh Muhammad Arif Arkan, Syarip Hidayat., M.Sn, Idhar Resmasi, S.Ikom., M.T, tahun 2020, mengangkat objek Ngidang yang memiliki nilai tradisi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Data yang telah terkumpul akan dianalisis dan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan buku ilustrasi ngidang. Kekurangan dalam penelitian ini adalah hasil penggunaan warna yang cukup gelap berbeda dengan perencanaan yang menggunakan warna terang, sehingga terlihat kurang menarik pembaca. Kelebihan penelitian ini adalah dapat mengangkat seluruh prosesi tradisi ngidang yang berisi tentang sejarah dan prosesi tradisi.

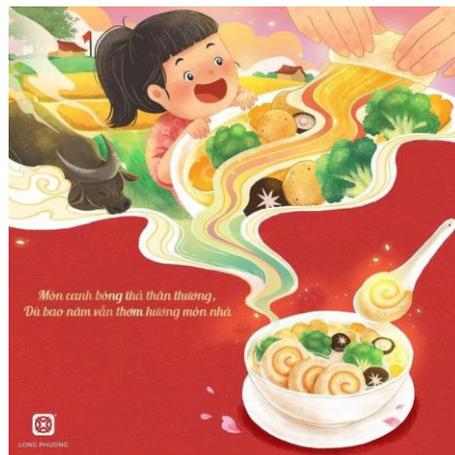
Perancangan tersebut menggunakan warna dengan ciri khas kain songket yaitu warna merah, kuning dan oranye. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi realisme dimana karakter dibuat dengan dari penyederhanaan bentuk dari bentuk aslinya. Penggunaan narasi yang sebagai penjelas dari sebuah gambar diletakan hampir di setiap lembar halaman untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi buku ilustrasi. Isi dari buku ilustrasi adalah menceritakan berdasarkan susunan acara yang telah di tetapkan. Buku ilustrasi ini menjadi media sebagai media pengenalan nilai-nilai tradisi ngidang kepada generasi muda agar tradisi ini tetap dilestarikan dan tidak hilang.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada objek yang diambil yaitu tradisi *bobok bumbung* dengan tradisi ngidang. Pada penelitian penulis akan menggunakan warna terang yang disesuaikan dengan warna ciri khas tradisi *bobok bumbung* untuk mempertahankan warna yang menjadi ciri khas dari tradisi

bobok bumbung. Penelitian yang dilakukan Muhammad Arif Arkan, dkk, menggunakan target audiens usia 16-24 tahun. Sedangkan penulis menggunakan target market usia 9-12 tahun. Persamaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu kesamaan gaya karakter yang digunakan penulis dengan penelitian tersebut sama yaitu gaya ilustrasi semi realisme. Isi dari buku ilustrasi ini mengangkat tema budaya gotong royong kepada masyarakat dan menjaga tali silaturahmi dengan orang lain.

2.2 Referensi Karya

2.2.1 Referensi Buku Ilustrasi “*Bay su Long Phuong Them than thuong mon nha*” Karya Nhuchan



Gambar 2.1 *Bay su Long Phuong Them than Thuong Mon Nha*
Karya dari Nhuchan
(Sumber: www.behance.net)

Karya di atas menceritakan tentang sejarah porselen *Phuong* yang mengangkat masakan rumahan dan tradisional khas Vietnam, yang dituangkan dalam cerita hari Raya Imlek dengan keluarga. Makanan tradisional dihidangkan di atas porselen yang indah. Buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna cerah dan menarik yaitu warna merah, kuning, hijau, oranye, biru dan ungu. Dengan menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi kartun menjadikan karya tersebut cocok untuk anak-anak. Peneliti menjadikan buku

ilustrasi karya Nhuchan sebagai acuan dalam pemilihan warna yang akan diterapkan, dengan menggabungkan warna ciri khas *bobok bumbung* yang dominan dengan warna coklat dan hitam pada buku ilustrasi tradisi *bobok bumbung*. Diharapkan pemilihan warna dapat menarik minat baca anak-anak dan meningkatkan pengetahuan mengenai tradisi *bobok bumbung*, serta dapat secara tidak langsung anak-anak mempelajari nilai gotong royong.

2.2.2 Referensi Ilustrasi Karya “Pancasila” dari @harimerdeka



Gambar 2.2 Ilustrasi @harimerdeka
(Sumber: Instagram)

Karya di atas adalah karya ucapan selamat atas hari lahirnya Pancasila yang di publikasikan di Instagram @harimerdeka pada 1 Juni 2022 oleh Hari Prast. Karya Pancasila menggambarkan kebahagiaan masyarakat dari berbagai suku dari Sabang hingga Merauke menyambut hari lahirnya Pancasila. Karya tersebut merupakan jenis ilustrasi semi realis. Ilustrasi semi realis dapat menggambarkan suasana peristiwa atau kejadian, sehingga peneliti menjadika karya tersebut sebagai acuan. Peneliti menjadikan karya tersebut sebagai acuan karena dalam perancangan buku ilustrasi ini dapat menggambarkan peristiwa *bobok bumbung* sebagai objek perancangan, sehingga mudah untuk dipahami oleh anak-anak. Peneliti menjadikan hasil karya dari Hari Prast sebagai acuan yang

dikombinasi dengan *style* peneliti pada pembuatan karakter dalam perancangan buku ilustrasi *bobok bumbung*. Diharapkan penggunaan karakter semi realis yang dapat menggambarkan peristiwa atau prosesi dapat menarik kembali ingatan anak-anak dalam prosesi *bobok bumbung*. Oleh karena itu, anak-anak akan mudah untuk membayangkan perilaku gotong royong dalam prosesi ini.

2.2.3 Referensi Karya “*Isla and Lulu*” karya Maria Gabriela



Gambar 2.3 *Isla and Lulu* Karya Maria Gabriela
(Sumber: www.behance.net)

Buku ilustrasi “*Isla and Lulu*” karya Maria Gabriela, menceritakan tentang keluarga mereka dimana Isla sang kakak yang menderita epilepsi. Lulu sebagai saudara sangat khawatir dengan penyakit Isla. Lulu mencari cara agar dapat bermain bersama, mengekspresikan dirinya dan berusaha membuat Isla agar tetap bersemangat dan dapat bermain bersama. *Layout* dalam buku ilustrasi di atas menggunakan komposisi atau prinsip *layout* yang seimbang (*balance*) dengan memadukan ilustrasi dengan narasi pada setiap halaman. Buku ilustrasi di atas menggunakan penataan

layout yang seimbang sehingga membuat pembaca dapat dengan mudah untuk memahami cerita tersebut. Oleh sebab itu, peneliti menjadikan karya buku ilustrasi di atas sebagai acuan dalam pembuatan buku ilustrasi *bobok bumbung*. Peneliti akan menggunakan *layout* yang seimbang dalam penyusunan buku ilustrasi sehingga pembaca nantinya akan nyaman dalam membaca karena *layout* tersusun dengan seimbang.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari Bahasa Latin yaitu "*Illustrate*" yang memiliki arti terang atau jelas. Ilustrasi adalah presentasi dari seni gambar dengan digunakan untuk memberikan gagasan jelas secara visual [7]. Dengan menggunakan ilustrasi diharapkan audiens dapat memahami isi dari buku ilustrasi dan tersampaikan maksud dan tujuan dari pembuatan buku ilustrasi.

2.3.2 Buku Ilustrasi

Buku Ilustrasi merupakan pengungkapan gagasan dalam bentuk visual yang dikemas menjadi cerita dengan makna tertentu yang diwujudkan melalui teknik gambar, lukis, fotografi, dan lain-lain yang menegaskan pada hubungan subjek dengan tulisan [11]. Buku ilustrasi menjadi sumber informasi yang sering digunakan oleh semua orang mulai dari anak-anak hingga orang tua. Buku ilustrasi sebagai media edukasi memiliki peran dalam menyampaikan pesan, merangsang perasaan, berfikir dan kemauan siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami isi dari materi yang disampaikan [9]. Tujuan dari ilustrasi sebagai media edukasi adalah membantu penyampaian informasi, memfasilitasi pemahaman konsep dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Fungsi ilustrasi sebagai media edukasi memiliki peran positif pada pendidikan yaitu dapat memberikan

memfasilitasi pemahaman, meningkatkan minat belajar, membantu anak mengingat informasi.

2.3.3 Jenis-Jenis Gaya Visual

Ilustrasi memiliki beberapa jenis gaya visual antara lain adalah ilustrasi kartun, semirealis, realis, seni murni, gaya jepang, gaya amerika, gaya kamasan dan gaya ubud. Perancangan ini akan menggunakan gaya visual semi realis. Ilustrasi semi realis merupakan visualisasi yang merepresentasikan sebuah benda, orang atau pun objek-objek lain dengan melakukan perubahan bentuk [8]. Semi realis merupakan pembuatan karya seni gambar yang merepresentasikan objek asli dengan hasil karya tidak sepenuhnya sama dengan objek asli tersebut [9].

Ilustrasi semi realis mempunyai ciri khas tertentu baik dari bentuk garis hingga warna serta referensi karya dapat menghasilkan karya yang berbeda dan gaya gambar [12]. Berikut adalah contoh gaya gambar atau aliran semi realis dari beberapa negara yaitu USA-Eropa (komik Spiderman, Batman, Teen Titans, Barbie dan komik atau cerita bergambar lainnya), Jepang (Your Name, From Un Poopy Hill, Suzeme dan lainnya), Indonesia (komik Doyok, Legenda Sawung Kampret, Sri Asih, Ramayana dan lainnya).

Peneliti menggunakan buku ilustrasi gaya semi realis sebagai media edukasi dengan visual yang dapat membantu anak-anak dalam memahami gambaran kompleks dengan baik. Penggunaan ilustrasi semi realis menggambarkan seperti kejadian nyatanya, sehingga anak-anak akan lebih mudah untuk mengidentifikasi informasi dan menghubungkan dengan peristiwa yang terjadi yaitu tradisi *bobok bumbung*. Gaya semi realis ini akan dikombinasikan dengan gaya peneliti dan mengandung nilai tradisi di dalamnya.

2.3.4 Unsur-Unsur Buku Ilustrasi

a. Warna

Warna adalah kesan yang ditangkap oleh mata dari hasil pemantulan cahaya oleh benda-benda yang dikenainya [13]. Warna yang tepat dan sesuai dapat mempengaruhi psikologi dengan konsep visual yang tersampaikan kepada audiens sehingga audiens dapat memahami pesan visual tersebut. Dalam perancangan ini menggunakan warna terang yang diharapkan dapat menarik minat anak-anak untuk membaca buku ilustrasi.

b. Tipografi

Tipografi merupakan elemen penting dalam penyampaian pesan baik dalam ilustrasi maupun desain dan mempengaruhi keberhasilan dari suatu karya desain. Dalam menentukan keberhasilan tipografi dibagi menjadi dua syarat, yaitu *legibility* yaitu kemudahan keterbacaan suatu huruf yang digunakan penulis dan *readability* yaitu penggunaan jenis huruf yang memiliki hubungan dengan huruf lainnya sehingga mudah untuk dibaca atau jelas. Huruf terbagi menjadi dua jenis yaitu *serif*, *san serif*, *slab*, *script*, *comic*, *blackletter*, *stencil*, *typewriter* dan *dekoratif*, *pixel*, *font dingbat*, dan *retro*. Pada perancangan ini peneliti akan menggunakan huruf serif dan sans serif. Serif merupakan huruf dengan guratan kecil pada bagian ujung *strokes* karena *font* serif memiliki kesan tradisional, berwibawa dan bertanggung jawab. Sans serif merupakan huruf tanpa guratan kecil pada bagian ujung *strokes* karena memiliki tingkat keterbacaan yang mudah. *Font* sans serif akan digunakan sebagai font isi dari buku ilustrasi.

c. Narasi

Narasi merupakan sebuah deskripsi atau cerita dalam suatu peristiwa dan tema suatu karya seni [14]. Narasi dalam buku ilustrasi digunakan sebagai deskripsi yang memperjelas

atau mendukung sebuah visual sehingga peristiwa yang ingin disampaikan dapat ditangkap dengan jelas oleh pembaca. Perancangan ini menggunakan narasi sebagai deskripsi dari ilustrasi *bobok bumbung* sehingga pembaca dapat menerima pesan yang ingin disampaikan penulis.

d. *Layout*

Layout atau tata letak merupakan menata letak elemen gambar, tipografi dan elemen desain lainnya dalam bidang media tertentu sebagai pendukung konsep atau pesan yang akan disampaikan [15]. Dalam perancangan ini peneliti akan menata letak dan mengkomposisikan narasi dan ilustrasi seimbang pada setiap halaman. Dikutip dari buku *Desin Layout* karya Anggi Anggraini, prinsip-prinsip *layout* dibagi menjadi 4 yaitu [16]:

- 1) *Sequence* merupakan tata letak *layout* berdasarkan susunan sistematis atau alur baca audiens pada sebuah *design*.
- 2) *Emphasis* merupakan penataan *layout* dengan menitik beratkan topik utama pada *layout* sehingga audiens dapat fokus pada topik utama.
- 3) Keseimbangan di bagi menjadi dua jenis yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris yaitu peletakan elemen desain dengan ukuran yang sama pada dua sisi yang berlawanan. Keseimbangan asimetris yaitu peletakan elemen-elemen dan ukuran berbeda yang pada sisi berlawanan namun tetap peletakan elemen diletakan dengan cermat agar keseimbangan tetap terjaga yang cenderung bersifat dinamis, tidak kaku dan santai.
- 4) *Unity* yaitu penyusunan letak elemen yang didasari oleh keharmonisan warna dan gaya pada *layout*.

Pada perancangan buku ilustrasi *bobok bumbung* akan menggunakan prinsip *layout* seimbang simetris untuk menghasilkan visual yang harmonis pada elemen-elemen penyusun.

2.3.5 Media Edukasi

Media edukasi adalah media penghubung dalam penyampaian pesan atau informasi dari penulis kepada audiens [17]. Media edukasi merupakan sarana dalam meningkatkan proses menambah informasi [18]. Media edukasi dalam perancangan ini berupa buku ilustrasi yang memuat tradisi *bobok bumbung*, serta diharapkan dapat mengenalkan tradisi *bobok bumbung* dan mengedukasi audiens mengenai gotong royong yang dilakukan dalam tradisi ini.

2.3.6 Tradisi *Bobok Bumbung* Sebagai Bentuk Gotong Royong

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber mengenai tradisi *bobok bumbung* di Desa Pesanggrahan. Tradisi *bobok bumbung* adalah tradisi yang menghidupkan kembali budaya menabung dan masyarakat bergotong royong dalam membayar PBB. Gotong royong merupakan sebuah kebiasaan atau budaya masyarakat Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun sehingga gotong royong banyak dikenal oleh banyak orang atau populer [19]. Gotong royong merupakan kerja sama yang dilakukan oleh masyarakat untuk memperoleh sebuah hasil positif dengan tercapainya tujuan bersama secara mufakat dan musyawarah. Dalam tradisi *bobok bumbung* dilaksanakan berdasarkan musyawarah masyarakat dan telah mencapai mufakat bahwa tradisi *bobok bumbung* ini telah disetujui bersama untuk dilaksanakan. Tradisi ini merupakan kerjasama masyarakat dalam mengumpulkan uang untuk membayar PBB serta masyarakat bersama-sama mewujudkan prosesi tradisi *bobok bumbung* dengan meriah.

Tradisi *bobok bumbung* memiliki beberapa tahapan yaitu persiapan dan prosesi. Pada persiapan masyarakat bergotong royong membantu pemerintah kelurahan dalam membantu mendirikan tenda, bersama-sama menabung, membuat jolen, gladi resik, menyajikan hiburan dan konsumsi. Pada prosesi tradisi *bobok bumbung* masyarakat bergotong royong dalam prosesi kirab jolen, pertunjukan hiburan, dan bersama-sama dalam merealisasikan prosesi tradisi *bobok bumbung* berjalan lancar.

Adapun rangkaian acara, meliputi: 1) Kirab jolen adalah prosesi masyarakat yang mengkirab jolen berisi celengan bumbung mengelilingi Desa Pesanggrahan, 2) Hiburan, 3) Penyerahan PBB masyarakat, 4) Acara inti yaitu pembongkaran celengan bumbung.