

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

Dalam merancang buku ilustrasi penulis perlu adanya penelitian terdahulu, berguna sebagai bahan kajian, acuan dalam merancang sebuah karya, dan juga sebagai penanda orisinalitas sebuah karya.

2.1.1 Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Pahlawan Republik Indonesia Pada Mata Uang Rupiah Edisi Cetak 2016 Untuk Anak Umur 8-12 Tahun Emisi 2016

Penelitian tersebut disusun oleh Calvin Noviandy dan Benny Muhdaliha [15]. Latar belakang penelitian ini adalah karena rentang usia 8 hingga 12 tahun merupakan masa di mana anak-anak mulai bertindak berdasarkan persepsi, pengamatan, memiliki imajinasi dan kreativitas yang kuat, serta kemampuan bahasa yang lebih berkembang. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah buku ilustrasi mengenai pahlawan nasional yang ada pada uang rupiah tahun emisi 2016, dengan sasaran audiens berusia 8 hingga 12 tahun. Ilustrasi dalam penelitian ini dibuat dengan teknik tracing menggunakan data visual yang diperoleh. Tata letak buku menggunakan prinsip golden ratio dengan elemen asimetris dan penekanan (emphasis).

Relevansi penelitian ini dengan tugas akhir Anda terletak pada tujuan dan medianya, yaitu merancang buku ilustrasi tentang pahlawan pada uang rupiah tahun emisi 2016 dengan tujuan memperkenalkan para pahlawan tersebut pada pembaca. Perbedaan utamanya terletak pada fokus pembahasan pahlawan yang ada pada uang rupiah tahun 2016, baik itu pada uang kertas maupun uang logam.

Salah satu kelebihanannya adalah pemilihan warna yang cermat pada gambar-gambar visual yang dapat menarik minat pembaca, khususnya anak-anak berusia 8 hingga 12 tahun. Namun, kelemahannya adalah kurangnya elemen keunikan dalam buku ilustrasi yang dirancang.

Perbedaan lain dari penelitian ini dengan desain Anda terletak pada batasan penelitiannya, di mana penelitian ini fokus pada pahlawan nasional yang ada pada uang kertas dan logam rupiah tahun emisi 2016.

2.1.2 Implementasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Berdasarkan Mata Uang Kertas Rupiah Emisi 2016 Berbasis Android

Jurnal penelitian ini ditulis oleh Aditya Cahyo Pramono dan Guntur Maulana Zamroni [16]. Penelitian ini dilatarbelakangi yaitu kurangnya pemahaman tentang pahlawan pada uang rupiah berdasarkan hasil kuesioner yang dijawab oleh responden pelajar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa untuk belajar mengenai pahlawan nasional pada uang rupiah, dengan melakukan perancangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android tentang sejarah pahlawan uang rupiah dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* (AR) berupa video presentasi tentang sejarah dari setiap tokoh pahlawan pada uang rupiah.

Relevannya dengan tugas akhir ini yaitu pada kesamaan ide dasar untuk melakukan perancangan sejenis, serta kesamaan dengan tujuan melakukan perancangan. Perbedaannya yaitu pada fokus pembahasan pahlawan pada uang rupiah tahun 2016 baik pada uang kertas ataupun koin, serta media yang dirancang berupa aplikasi android tentang pahlawan pada uang rupiah dengan memanfaatkan teknologi AR dengan menampilkan video presentasi tentang sejarah dari setiap tokoh pahlawan pada uang kertas rupiah.

Kelebihannya yaitu pada media yang dirancang berupa aplikasi dengan memanfaatkan AR membuat pengguna tidak merasa bosan dengan mempelajari tentang pahlawan pada uang kertas rupiah, namun kekurangannya yaitu pada fokus pembahasan biografi dan sejarah dari setiap pahlawan, serta kurangnya sumber data sejarah pahlawan pada aplikasi yang berfokus pada satu sumber dari *website* Ikatan Keluarga Pahlawan Nasional Indonesia (IKPNI).

Pada penelitian ini terdapat perbedaan dengan perancangan penulis yaitu pada hasil perancangannya, pada penelitian ini berfokus pada perancangan media edukasi audio visual berupa AR yang membahas pahlawan nasional pada uang kertas rupiah tahun emisi 2016.

2.1.3 *Augmented Reality* Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android

Penelitian tersebut disusun oleh Nur Miftahul Haq [17]. Latar belakang penelitian ini terkait dengan metode pengajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tentang sejarah pahlawan pada uang rupiah, yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab dengan siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mengenai sejarah pahlawan nasional pada uang kertas rupiah tahun emisi 2016 dengan merancang sebuah aplikasi berbasis android. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan menggunakan teknologi *Facial motion capture* dalam proses pembuatannya. Aplikasi tersebut akan menampilkan karakter 3D dan informasi singkat tentang sejarah pahlawan nasional pada catatan [17].

Relevansinya dengan tugas akhir Anda terletak pada kesamaan dasar pemikiran dalam melakukan perancangan yang serupa, serta kesamaan tujuan dalam melakukan perancangan, dan batasan perancangan yang hanya mencakup pahlawan pada uang kertas rupiah tahun 2016. Perbedaannya terletak pada media yang dirancang, yaitu sebuah aplikasi android tentang pahlawan pada uang rupiah dengan memanfaatkan teknologi AR.

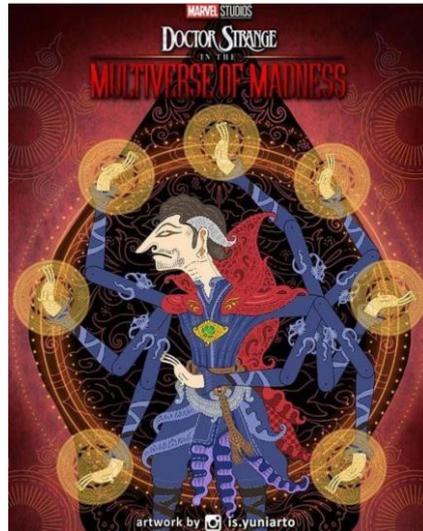
Kelebihan dari perancangan ini adalah media aplikasi yang memanfaatkan AR, sehingga pembelajaran tentang pahlawan pada uang rupiah menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi pengguna. Namun, kekurangannya adalah fokus pembahasan yang mengulas biografi dan sejarah dari setiap pahlawan secara singkat.

Pada penelitian ini, terdapat perbedaan dengan perancangan Anda, yaitu pada hasil perancangan yang berfokus pada media edukasi audio

visual berupa AR yang membahas pahlawan nasional pada uang kertas rupiah tahun emisi 2016.

2.2 Referensi Karya

2.2.1 Ilustrasi Wayang Dr. Strange



Gambar 2.1 Ilustrasi Wayang Dr. Strange
(Sumber : Sosial media *Instagram* is.yuniarto)

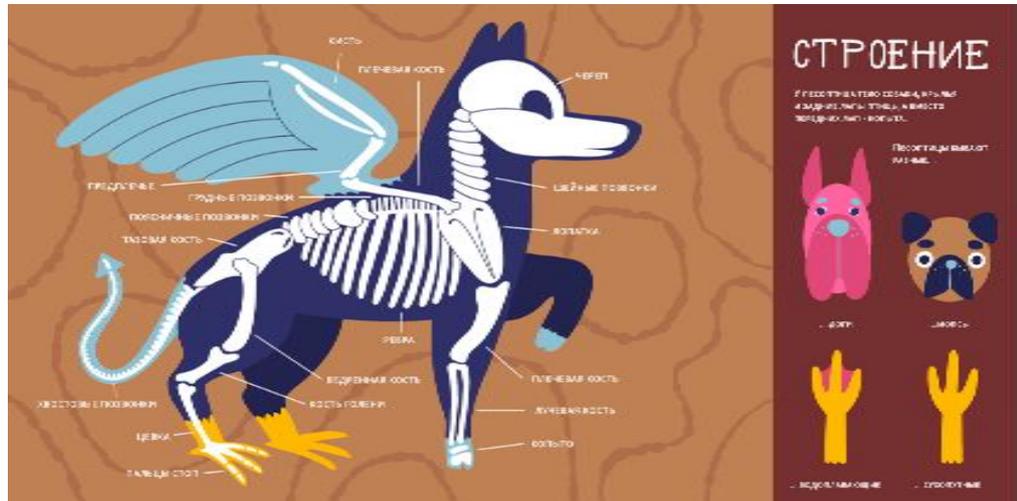
Karya ini dirancang oleh Is Yuniarto, karya ini dirancang dengan konsep wayang modern yang masih mempertahankan ciri khas dari karakteristik tokoh aslinya yaitu Dr. Strange menggunakan jubah merah, aksesoris kalung, dan bagian rambut diatas telinga lalu didesain seperti *Sumping*, yang menggambarkan tokoh tersebut tidak takut dengan kematian.

Dengan adanya ciri khas tersebut karya ini tidak terikat pada patokan wayang tradisional karena warna kulit yang tidak mengikuti wayang tradisional. Hal ini menjadi daya tarik minat audiens karena karya ini dibuat saat Marvel Studio menayangkan film yang mengangkat tokoh tersebut, sehingga dengan kepopuleran film tersebut karya ini juga disukai oleh orang Indonesia dengan menggunakan konsep visual wayang modern.

Penulis terinspirasi dengan karya ini yang menggunakan visualisasi karakter dengan wayang modern tanpa meninggalkan model desain aslinya, dalam karya ini masih menunjukkan beberapa hiasan yang selalu

ada pada wayang dan model wajah menggunakan wayang.

2.2.2 *Illustrated children encyclopedia*



Gambar 2.2 Layout buku ensiklopedia anak

(Sumber : *Behance Alina Sharapova*)

Karya ini dirancang oleh Alina Sharapova yang merancang buku ensiklopedia khusus, pada karya ini hanya menjelaskan 1 topik mengenai hewan imajinasi anjing bersayap. Konsep layout yang digunakan pada karya ini elemen yang paling mencolok yaitu elemen visual.

Penulis terinspirasi dengan karya ini karena menggunakan konsep layout yang mudah dipahami oleh target audiens yang berfokus pada usia pelajar, yang lebih suka melihat gambar yang lebih mendominasi pada buku daripada membaca teks secara penuh dalam satu halaman.

2.2.3 Luffy Vs Enel



Gambar 2.3 Luffy vs Enel

(Sumber : *Behance* Ghozai)

Karya ini dirancang oleh Manzur Ghazaali, karya ini dirancang dengan menggunakan konsep wayang modern yang tidak meninggalkan desain asli dari *anime "One piece"*. Dari karya ini bisa dilihat mana tokoh protagonist dan antagonis berdasarkan ciri wayang yaitu *simpingan*.

Simpingan sendiri merupakan posisi berdiri wayang jika menghadap kiri berarti tokoh tersebut berwatak baik, namun jika sebaliknya tokoh tersebut berwatak jahat. pernyataan ini relevan dengan cerita aslinya, seperti pada tokoh Luffy berbaju merah yang merupakan tokoh protagonist pada cerita aslinya, tokoh Enel dengan penutup kepala putih merupakan tokoh antagonis dalam cerita aslinya.

Pada perancangan ini terinspirasi dari salah satu ciri wayang yaitu pada *simpingan* agar pembaca dapat memahami watak tokoh dari setiap tokoh pahlawan pada uang kertas rupiah berdasarkan posisi berdiri wayang.

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Buku Ensiklopedia

Buku Ensiklopedia merupakan suatu koleksi tulisan yang berisi penjelasan yang komprehensif dan mudah dipahami mengenai berbagai informasi terkait dengan ilmu pengetahuan atau secara khusus dalam cabang ilmu pengetahuan tertentu. Ensiklopedia ini disusun berdasarkan urutan abjad atau kategori tertentu dan dicetak dalam bentuk buku [8]. Pada perancangan ini penulis menggunakan jenis ensiklopedia khusus yang berfokus pada pembahasan tentang pahlawan pada uang kertas rupiah tahun emisi 2022 mulai dari biografi, masa perjuangan, dan juga sifat yang diteladani dari setiap pahlawan dengan menggunakan gaya gambar wayang modern sebagai strategi visual.

Ada 2 jenis ensiklopedia, ensiklopedi umum atau nasional dan ensiklopedia khusus. Ensiklopedia umum adalah ensiklopedia yang memuat berbagai informasi yang ruang lingkungannya tidak dibatasi secara khusus. Ensiklopedia khusus adalah ensiklopedia yang berisi informasi yang terfokus pada topik tertentu [13]. Contoh dari ensiklopedia umum yaitu buku “Ensiklopedia Nasional Indonesia”, dan contoh dari ensiklopedia khusus yaitu buku “Ensiklopedia Antariksa”. Pada perancangan ini penulis merancang buku ilustrasi dengan konsep ensiklopedia khusus yang akan membahas mengenai sejarah pahlawan nasional pada uang kertas rupiah tahun emisi 2022.

2.3.2 Layout

Layout adalah tata letak dari elemen desain dalam berbagai media yang bertujuan untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan [18]. Sebuah desain tidak akan terlihat menarik jika layout yang ditampilkan berantakan. Namun, jika layout desain ditampilkan dengan jelas dan terstruktur, hanya berisi tipografi dan gambar, akan terlihat menarik. Layout dalam buku juga memiliki elemen yang memiliki perannya masing-masing ada 3 elemen layout yaitu elemen teks, elemen visual, dan Elemen tersembunyi.

Pada elemen teks beberapa bagiannya yaitu seperti judul, *bodytext*, sub-judul, *caption*, *lead line*, spasi, *header* dan *footer*, *running head*, catatan kaki, dan nomor halaman. Elemen visual terdapat foto, *artwork*, Infografis, garis, kotak, inset. Namun dalam layout sebuah buku yang sering digunakan dalam elemen visual yaitu *artwork* seperti ilustrasi pendukung, yang berfungsi sebagai penghias agar terlihat menarik. Dan bagian dari elemen tersembunyi yaitu *margin* dan *grid* [19].

Pada perancangan ini penulis membuat buku Ensiklopedia khusus dengan menggunakan jenis layout yang mudah dipahami oleh target audiens yang lebih tertarik dengan buku yang lebih dominan gambar daripada membaca teks yang panjang.

2.3.3 Tipografi

Peran tipografi dalam sebuah desain sangat penting karena merupakan salah satu daya tarik. Tipografi dapat memberikan kesan visual rangkaian huruf dalam sebuah kata, atau kalimat dapat menyampaikan suatu makna yang mengacu pada suatu objek atau ide.

Jenis huruf diartikan sebagai seni dan teknik aransemen, serta pilihan dari jenis huruf. dengan menentukan distribusi spasial - ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan membantu pembaca membaca senyaman mungkin dengan instruksi dan jarang antar baris [20].

Font adalah bentuk atau karakter fisik yang dimaksudkan untuk membentuk suatu jenis huruf [20]. Font termasuk angka, huruf, dan simbol dengan karakter khusus. Beberapa jenis font terbagi menjadi 3 diantaranya seperti *Serif* sering digunakan untuk menulis naskah atau isi berita, *Sans* *Serif* sering digunakan untuk menulis judul dan sub judul, dan *Script* yang memiliki fungsi dekoratif agar terlihat menarik [21].

Pada perancangan ini penulis menggunakan *font* Nice sugar untuk digunakan pada judul dan sub judul, dan menggunakan *font* Balsamiq Sans sebagai *body text*. Kedua *font* ini tergolong dalam jenis *font* *Sans Serif*.

2.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang memiliki tujuan untuk menjelaskan suatu peristiwa, dan dapat menjelaskan maksud dari sebuah teks, sehingga membantu pembaca memahami arti dari teks tersebut [13].

Strategi visual ialah strategi dalam merancang bentuk visual, berguna untuk menyampaikan pesan komunikasi agar dapat dipahami dengan baik. Gaya visual yang digunakan pada perancangan ini yaitu gaya visual kartun, karena kartun sendiri lebih diminati anak karena bentuk anatomi yang sederhana dan unik sesuai dengan perkembangan anak [10]. Kartun adalah ilustrasi lucu, humoris, atau satir yang biasanya ditemukan di surat kabar dan majalah. Mereka memberikan komentar atau menggambarkan suatu peristiwa dengan cara yang sederhana namun menonjol *amplification through simplification*.

Ada enam kategori gaya kartun yang berbeda, termasuk gaya klasik, gaya modern, gaya realistik, gaya Jepang (manga), gaya minimalis, dan gaya unik. Gaya unik dalam kategori gaya kartun yang dimaksudkan yaitu memiliki ciri yang Inkonvensional atau gaya yang tidak biasa, tidak konvensional, atau tidak terikat oleh batasan atau aturan yang biasa. Hal ini sering terkait dengan kebaruan, inovasi, atau penggunaan teknik atau elemen yang tidak lazim dalam karya seni [11]. Wayang sendiri memiliki bentuk yang unik dari segi anatomi tubuh sehingga penulis memilih menggunakan gaya visual kartun unik yang Inkonvensional atau gaya yang tidak biasa dengan menggabungkan unsur budaya kesenian Indonesia yaitu wayang.

Dalam konteks kehidupan, wayang dianggap sebagai simbol yang lebih bermakna secara rohaniah daripada jasmaniah. Saat seseorang menyaksikan pertunjukan wayang, yang terlihat bukan hanya penampilan fisiknya, tetapi juga pesan-pesan tersembunyi yang tersirat dalam cerita wayang tersebut [22]. Ada beberapa macam wayang diantaranya yaitu wayang kulit, wayang golek, wayang bebet, wayang orang.

Namun seiring dengan bergantinya waktu, wayang juga semakin bervariasi seperti wayang modern, Wayang modern atau wayang kontemporer tidak terikat oleh aturan wayang tradisional dan bertujuan untuk tetap relevan di setiap era [14]. Gaya ilustrasi wayang sendiri dapat digolongkan dengan jenis gaya ilustrasi kartun dan masuk dalam kategori kartun unik yang bersifat Inkonvensional atau tidak terikat oleh batasan atau aturan. Ciri visual pada wayang modern yaitu :

- a) *Rapekan* : Busana bawahan.



Gambar 2.4 Bentuk *Rapekan*

(Sumber : Sosial media *Instagram* @manzur_ghozaali)



Nggabahan

Telengan

Plelengan

Gambar 2.5 Bentuk mata wayang

(Sumber : Sosial media *Instagram* @is.yunianto)

- b) Bentuk mata :
1. *Nggabahan* : Bentuk mata kecil
 2. *Telengan* : Bentuk mata bulat
 3. *Plelengan* : Bentuk mata bulat dan lebih besar dari *telengan*

- c) *Wali miring* : bentuk hidung runcing



Gambar 2.6 Bentuk hidung *wali miring*

(Sumber : Sosial media *Instagram* @manzur_ghozaali)

- d) *Simpingan* : Posisi berdiri wayang sebagai pembeda antara figur protagonist dan antagonis [23].

Contoh wayang yang tergolong sebagai wayang modern yaitu wayang Sukuraga khas Sukabumi, wayang buatan Is Yulianto yang merancang wayang karakter film Superhero dan Mansur Ghozaali merancang wayang karakter *Anime*.

Pada perancangan ini penulis menggunakan gaya visual wayang modern yang disederhanakan tanpa menggunakan ciri visual warna kulit wayang dan beberapa aksesoris wayang seperti hiasan telinga, gelang dan tidak meninggalkan bentuk aslinya dengan mengenakan pakaian yang biasa digunakan dari setiap pahlawan, serta menambahkan aksesoris *rapekan* yang dipadukan dengan motif batik daerah asal setiap tokohnya, dan menggunakan bentuk hidung *wali miring* dan mata *nggabahan* yang biasa digunakan pada figur manusia.

2.3.5 Warna

Warna sangat penting bagi pengalaman kita tentang dunia di sekitar kita. Warna bukan hanya ekspresi pribadi dan estetis, warna muncul karena kebutuhan manusia akan simbolisme dan keindahan. Warna memiliki hubungan yang kuat dengan orang-orang karena dapat menarik perhatian dan memiliki efek emosional dan psikologis yang kuat [24].

Warna juga digunakan pada uang kertas rupiah sebagai pembeda, seperti uang kertas Rp 1.000 dan Rp 20.000 berwarna hijau, Rp 2.000 berwarna Abu-abu, Rp 5.000 berwarna Coklat, Rp 10.000 berwarna Ungu,

Rp 50.000 bewarna Biru, dan 100.000 bewarna Merah [3]. Pada perancangan ini penulis akan menggunakan warna-warna yang ada pada uang kertas rupiah tahun emisi 2022 untuk warna *rapekan* dari setiap tokoh pahlawan.