

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Studi Pustaka

2.1.1 Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Kesenian Barongsai” tahun 2022

Penelitian yang ditulis oleh Andre Prasetyo Wijaya, Mohamad Taufik, tahun 2022 [10]. Merupakan penelitian berupa perancangan buku ilustrasi yang mengangkat kesenian barongsai untuk dibuatkan buku ilustrasi yang bertujuan untuk mengenalkannya kepada anak-anak usia 5-10 tahun. Perancangan buku ilustrasi ini menggunakan metode penelitian kualitatif yakni dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan pembagian angket melalui google form serta mencari data melalui studi literatur lain seperti website resmi, jurnal, artikel, dan skripsi.

Hasil akhir dari perancangan penelitian ini berupa buku ilustrasi yang berisi gambar dengan *style flat design*. Penggunaan gaya *flat design* pada perancangan ini dimaksudkan untuk memberikan kesan ringan dan mudah dipahami untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Ilustrasi tersebut juga menggunakan warna-warna khas Tionghoa yang biasanya diterapkan pada kesenian barongsai itu sendiri. Berisi mengenai sejarah, jenis barongsai, alat musik pendukung dalam kesenian ini serta makna warna yang ada di kesenian barongsai.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan di buat oleh penulis adalah objek penelitian yang berbeda. Penulis mengangkat budaya *ngundhuh* sarang burung walet yang merupakan tradisi masyarakat Kebumen khususnya masyarakat di sekitar pantai selatan, sedangkan penelitian tersebut mengangkat kesenian Tionghoa yakni barongsai. Penulis tersebut menggunakan gaya *flat design* yang diterapkan dalam buku ilustrasinya.

Sedangkan penulis akan menggunakan gaya semi realis dengan berbagai pose yang mendukung agar terlihat lebih luwes dan hidup sehingga dapat membawa pembaca untuk berimajinasi serta dapat menggambarkan objek penelitian yang dituangkan dalam buku ilustrasi terkesan nyata. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah kesamaan tujuan pembuatan buku ini yakni mengenalkan budaya.

2.1.2 Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi “Batik Warisan Budaya Nusantara” Edisi Batik Solo, Surakarta” Sebagai Media Pengenalan Batik untuk Anak Usia 12-14 Tahun” Tahun 2017

Penelitian yang ditulis oleh Dicky Bima Anggara dan Benny Muhdaliha, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur tahun 2017 [11] ini merupakan penelitian yang menghasilkan buku ilustrasi tentang batik yang didalamnya memuat tentang pengenalan, pentingnya batik, serta teknik membuat batik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan observasi, wawancara dan studi pustaka. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengenalkan batik khususnya batik solo, surakarta kepada anak-anak usia 12-14 tahun.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan adalah objek penelitian serta teknik dalam pembuatan ilustrasi. Penelitian tentang budaya batik ini menggunakan kombinasi teknik tradisional yakni menggambar dan mewarnai menggunakan *watercolor* kemudian penataan layout dengan teknik digital. Hal tersebut dinilai kurang efisien karena dalam penggunaan teknik tradisional memerlukan kehati-hatian lebih agar ilustrasi yang tercipta sesuai. Penulis sepenuhnya menggunakan teknik digital untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan yang terjadi sehingga dapat menghemat waktu. Kemudian pada tahap layouting pada pembuatan buku ilustrasi batik ini menggunakan aturan komposisi *rule of third*. Sedangkan penulis akan membuat layout dominan

gambar dari pada tulisannya. Persamaan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data serta tujuannya dibuatnya penelitian ini yakni mengenalkan budaya.

2.1.3 Penelitian dengan judul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind” tahun 2019

Penelitian yang berjudul Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat suku malind ini disusun oleh Lejar Daniartana Hukubun tahun 2019 [12]. Penelitian ini menggunakan metode analisis 5W + 1H serta desain thinking melalui langkah-langkah yakni *emphatize, define, ideate, prototype, testing*. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penulis tersebut menggunakan beberapa metode dikarenakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitiannya secara valid.

Ilustrasi yang dibuat menggunakan warna cerah dan mengangkat tema suku Malind yakni wayang papua sehingga gambarnya terkesan unik. Isi dari buku ilustrasi yang dibuat adalah cerita mengenai asal mula terjadinya ikan bulanak. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah langkah-langkah metodenya. Penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi serta gaya gambar yang akan penulis buat adalah menggunakan ilustrasi modern tidak membawa gaya khas daerah. Persamaan dalam penelitian tersebut adalah tujuannya yakni mengenalkan budaya sehingga tetap lestari.

2.2. Referensi Desain

2.2.1. Referensi buku cerita bergambar “Si Pitung” dengan ilustrasi vektor karya Edo Putra

Karya tersebut menceritakan tentang masa kecil Si Pitung hal tersebut dipilih oleh pencipta karya untuk mengenalkan Si Pitung kepada pembaca muda. Si Pitung sendiri digambarkan sebagai pribadi yang rendah hati, muslim yang baik, dan penegak keadilan. Pewarnaan yang

diambil terinspirasi dari warna-warna sarung yang memberikan kesan adem dan dipadukan dengan warna-warna lainnya.



Gambar 2.1 illustration Si Pitung karya Edo Putra
(Sumber: www.behance.net)

Peneliti menjadikan karya ini sebagai referensi dalam pemilihan warna yang akan diterapkan pada buku ilustrasi *ngundhuh* sarang burung walet yang akan dibuat yakni menyesuaikan kultur yang melatarbelakangi tradisi *ngundhuh* sarang walet seperti pengunduhan identik dengan laut dan tebing pegunungan maka diambil warna biru dan warna *earth tone*. Pemilihan warna diusahakan warna yang kalem dalam artian tidak terlalu terang sehingga tetap enak dipandang dan tentunya diharapkan akan disukai para generasi muda.

2.2.2. Referensi ilustrasi “Konsep Karakter Adaptasi Cerita Rakyat Danau Toba” karya Joie

Joie merupakan artist asal Indonesia, karya-karyanya sering dilihat pada sosial media. Memiliki *style* semirealis pada karakter-karakter ciptaannya dan tetap membawa kesan lokal yang cukup mencolok. Serta proporsi yang pas sehingga nyaman untuk dilihat. Penulis menjadikan karya dari Joie ini sebagai referensi dalam hal desain karakter. Karena dipandang sesuai dengan apa yang akan penulis buat yakni berkaitan dengan budaya lokal. Ilustrasi yang dibuat juga merupakan gaya ilustrasi yang cocok untuk masyarakat modern saat ini. Penggambaran ekspresi serta pose yang dikemas dengan baik juga merupakan alasan kenapa karya Joie ini dijadikan referensi oleh penulis.



Gambar 2.2 Konsep Karakter untuk cerita Danau Toba karya Joie
(Sumber: www.facebook.com)



Gambar 2.3 Profil Joie di Facebook
(Sumber: www.facebook.com)

2.2.3. Children's Book "The Magical Dandelion" Karya Maria Gabriela Gama



Gambar 2.4 The Magical Dandelion Karya Maria Gabriela Gama
(Sumber: www.behance.net)

Merupakan buku cerita anak tentang seorang gadis kecil dengan bonekanya, panda. Mereka mengejar dandelion untuk membuat permohonan. Setelah menemukan dandelion itu panda memohon untuk melakukan segala hal baik bersama teman setianya. Penggunaan *layout* dalam buku ini menarik karena lebih didominasi oleh gambar dan peletakan tulisan di sesuaikan sehingga dapat memberikan napas pada pembaca. Karya ini penulis jadikan referensi karena *layouting*-nya yang cocok dan seimbang serta sesuai dengan apa yang akan penulis buat yakni buku ilustrasi *ngundhuh* sarang burung walet yang direncanakan akan menampilkan gambar ilustrasi yang dominan tetapi teks tetap ada untuk memperjelas. Serta adanya *space* dan tulisan yang tidak terlalu banyak akan membuat nyaman pembaca.

2.3. Dasar Teori

2.3.1. Budaya

Budaya didefinisikan sebagai cara hidup yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses sehingga terciptanya cara hidup tertentu yang cocok dengan lingkungannya [13]. Budaya sendiri meliputi tradisi, cerita rakyat, legenda, bahasa ibu, sejarah lisan, kreativitas yang berupa lagu, tarian, dan drama pertunjukan [5]. Maka dari itu tradisi *ngundhuh* sarang burung walet merupakan budaya lokal Kebumen karena

tradisi ini sudah ada dari zaman dahulu dan merupakan warisan yang harus dijaga. Salah satu bentuk menjaganya adalah dengan mengenalkan tentang tradisi ini agar tidak hilang dan kelestariannya tetap terjaga.

2.3.2. Ilustrasi

Ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin yakni *illustrate* yang memiliki arti terang atau jelas. Ilustrasi merupakan bentuk visual yang dibuat untuk memperjelas narasi atau gambar tersebut merupakan narasi itu sendiri [14]. Dengan digunakannya ilustrasi akan menghemat ruang karena tidak perlu memperpanjang teks karena melalui gambar ilustrasi tersebut akan terbayang apa yang ingin disampaikan. Ilustrasi juga merupakan citra yang dibentuk untuk memperjelas suatu informasi dengan memberi representasi visual [15]. Ilustrasi dinilai mampu menjadi media instruksi yang baik dikarenakan informasi lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual [16]. Maka dari itu penggunaan ilustrasi dipilih untuk mengenalkan budaya *ngundhuh* sarang burung walet agar informasi seputar budaya ini lebih mudah dicerna oleh pembaca.

2.3.3. Gaya Semirealis

Terdapat beberapa jenis gaya visual dalam ilustrasi yakni kartun atau semi realis, realis, karikatur dan masih banyak lagi. Dalam perancangan ini akan menggunakan gaya semirealis. Ilustrasi semirealis merupakan gaya visual berupa gabungan dari gaya realis dan kartun [17]. Maka dari itu hasil gambar yang menggunakan jenis ini tidak sepenuhnya sama dengan objek aslinya. Pemilihan gaya ini dikarenakan akan lebih mempermudah pembaca dalam membayangkan atau memberikan gambaran jelas mengenai tradisi *ngundhuh* sarang burung walet.

Penggunaan ilustrasi semirealis dapat menggambarkan kejadian seperti kejadian nyata, sehingga pembaca dapat menangkap informasi dengan lebih mudah. Selain itu gaya semirealis memiliki batasan yang luas dalam penggunaannya sehingga mempunyai banyak pilihan dalam mengeksplorasi desain karakter dan masih memiliki kesan dapat dipercaya

[18]. Meskipun gaya ilustrasi ini tidak sepenuhnya mirip dengan objek aslinya, gaya ini bisa memberikan gambaran yang dapat diterima. Adapun teknik yang dipakai dalam memvisualisasikan gaya semirealis ini dalam buku ilustrasi yang akan dibuat yakni dengan teknik gambar digital. Gambar digital adalah proses menggambar dengan menggunakan bantuan perangkat digital grafis [19]. Digital painting merupakan salah satu media kreatif modern yang berkembang dengan pesat dan sering digunakan dalam pembuatan buku seperti buku ilustrasi [20]. Teknik ini dipilih karena menghemat waktu, tidak diperlukannya banyak alat, dan meminimalisir terjadinya kesalahan selama proses pembuatan ilustrasi.

2.3.4. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan buku yang memadukan narasi dengan ilustrasi [21]. Di dalamnya berisi pengungkapan gagasan dalam bentuk visual yang dikemas menjadi cerita dengan makna tertentu yang diwujudkan melalui teknik gambar, fotografi, lukis dan lainnya yang menegaskan pada hubungan subjek dengan tulisan [20] Buku ilustrasi juga merupakan medium dalam penyampaian pesan untuk membangun sebuah narasi atau narasi tersebut hanya sebagai pendamping [22]. Adanya perpaduan antara tulisan dan gambar tersebutlah menjadikan buku ilustrasi sebagai salah satu media informasi mengenai berbagai hal. Dalam buku ilustrasi disajikan fakta yang dikemas dengan *infographic* yang sesuai sehingga penyampaian visual yang ditawarkan dapat diterima oleh audiens. Maka dari itu buku ilustrasi cukup diminati karena informasi yang dimuat cukup banyak serta di lengkapi dengan gambar-gambar sehingga dapat mempermudah dalam mencerna informasi.

2.3.5. Unsur-Unsur Buku Ilustrasi

a. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam memberikan nyawa pada suatu karya. Suatu warna memiliki filsafah, dan simbol serta emosi yang berkaitan dengan makna yang tertafsir dalam warna tertentu

sebagai bentuk dari psikologi warna [23]. Warna begitu penting karena dalam buku ilustrasi penggunaan warna yang tepat akan mampu memikat pembaca serta sebagai pendukung dalam hal emosi. Dalam dunia seni terdapat beberapa istilah warna yakni warna primer yang terdiri dari warna kuning, merah, dan biru, warna sekunder, dan warna tersier [24]. Dalam perancangan ini akan menggunakan warna sesuai dengan kultur yang melatarbelakangi tradisi *ngundhuh* sarang burung walet. Pemilihan warna menyesuaikan latar keadaan dari tradisi ini seperti saat proses pengunduhan yang identik dengan pemandangan laut dan tebing akan menggunakan warna biru dan warna-warna dari *earth tone*. Maka dari itu pemilihan warna penting karena harus disesuaikan dengan citra yang akan disampaikan dalam sebuah karya.

b. *Layout*

Layout atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak merupakan unsur yang dapat memperindah tampilan sehingga nyaman dipandang mata. *Layout* atau tata letak berfungsi untuk menata unsur grafis berupa teks atau gambar menjadi media komunikasi yang efektif [25]. Penggunaan *layout* yang baik akan mampu memikat perhatian pembaca. Menampilkan elemen visual disertai dengan teks atau narasi agar menjadi komunikatif yang bermaksud untuk mempermudah pembaca dalam menerima informasi adalah tujuan utama dari *layout* [26]. Maka dari itu peneliti akan menata letak gambar dan narasi secara seimbang dan tetap memberikan ruang kosong atau *whitespace* yang dimaksudkan untuk memberikan napas pembaca.

Adapun prinsip *layout* menurut buku *Desain Layout* yang ditulis oleh Anggi Anggraini dibagi menjadi 4 yaitu *sequence*, merupakan prinsip layout berdasarkan urutan alur baca yang dilihat oleh audiens. Kemudian ada *Emphasis*, merupakan prinsip layout dengan mengutamakan topik utama yang ingin ditunjukkan dalam layout sehingga pembaca akan fokus terhadapnya. Untuk menonjolkan suatu

topik yang penting bisa dilakukan dengan memberikan huruf yang lebih besar atau menggunakan *style* yang berbeda dengan sekitarnya. Terakhir adalah prinsip keseimbangan, merupakan prinsip *layout* yang dibagi menjadi dua jenis yaitu keseimbangan simetris yang peletakkan elemennya seimbang dengan ukuran yang sama dan jarak yang sama pula. Kedua ada keseimbangan asimetris yang peletakkan elemennya sembarang tetapi tetap memperhatikan keseimbangan. Peletakan elemen pada jenis ini cenderung menggunakan ukuran yang berbeda atau gaya yang berbeda. Meskipun terkesan sembarangan prinsip yang kedua ini cenderung bersifat dinamis, tidak kaku, dan santai. Terakhir adalah prinsip *unity*, merupakan prinsip layout yang memperhatikan harmonisasi warna dan gaya sehingga dapat menciptakan kesatuan dari keseluruhan elemen *layout* [27]. Pada perancangan buku ilustrasi *ngundhuh* sarang burung walet akan menggunakan prinsip layout seimbang asimetris untuk memberikan kesan yang nyaman dalam membacanya sehingga diharapkan pembaca akan nyaman dan mampu menangkap informasi yang ditampilkan.

c. **Tipografi**

Tipografi dapat diartikan sebagai teknik penyusunan huruf dan teks di dalam suatu pembuatan karya visual yang tujuannya supaya dapat terbaca dan menarik untuk dilihat [28]. Tipografi berkaitan erat dengan pemilihan huruf atau *font*. Tipografi merupakan bagian penting dari desain grafis, karena pada karya desain penggunaan huruf merupakan salah satu bagiannya [29]. Tipografi juga merupakan salah satu sarana untuk menerjemahkan kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca [30]. Pemilihan huruf sangat penting dilakukan karena huruf memiliki dua fungsi yakni fungsi estetis dan fungsi komunikasi. Dalam perancangan buku ilustrasi *ngundhuh* sarang burung walet peneliti akan menggunakan *font* sans serif. Huruf jenis ini dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan dan *legibility* yang baik dibandingkan dengan huruf serif [31]. *Font* sans serif akan digunakan

dalam penulisan narasi atau judul pada buku ilustrasi yang akan dirancang.

d. Narasi

Narasi merupakan deskripsi yang dimuat dalam suatu peristiwa atau tema karya seni [32]. Narasi berbentuk tulisan yang berisi peristiwa yang terjadi kemudian digambarkan oleh penulis kepada pembaca dengan sejelas-jelasnya [33]. Narasi digunakan untuk memperjelas sesuatu sehingga informasi yang diberikan lebih lengkap. Dalam perancangan buku ilustrasi *ngundhuh* sarang burung walet narasi digunakan untuk mendukung visual berupa ilustrasi yang ada sehingga pembaca akan mencerna dan menangkap informasi yang penulis coba sampaikan.