

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Studi Pustaka**

##### **2.1.1 Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Petualangan di Negeri Rempah Sebagai Media Edukasi Pengenalan Rempah-rempah di Karawang” oleh Amirah Rosyadah, Taufiq Waha, dan Faridani Naufalina**

Penelitian berjudul “Perancangan Buku Bergambar Petualangan di Negeri Rempah Sebagai Media Edukasi Pengenalan Rempah di Karawang” ini ditulis oleh Amirah Rosyadah, Taufiq Waha, dan Faridani Naufalina dari Universitas Telkom [8]. Buku bergambar anak interaktif dengan petualangan pom-pom yang memperkenalkan anak pada rempah-rempah adalah hasil dari penelitian ini. Metodologi penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penulis menggunakan pendekatan observasi, survei, studi pustaka, wawancara mendalam terhadap narasumber, dan penelitian kepustakaan sebagai metodologi pengumpulan data primer.

Karena kesamaan dalam teknik pengumpulan data primer, teknik analisis data, juga *storytelling* buku ilustrasi anak, dan , dan juga media buku ilustrasi fisik penulis memasukkan referensi dalam penelitian ini untuk dijadikan referensi dalam melakukan penelitian, sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan dari petualangan di negeri rempah adalah memperkenalkan rempah-rempah kepada audiens anak Sekolah Menengah Atas atau disingkat SMA berlokasi di Karawang sedangkan audiens penelitian yang akan dilakukan adalah anak Sekolah Dasar (SD) tingkat rendah usia 6-9 tahun dan yang berlokasi di Banyumas.

### **2.1.2 Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Manfaat Jamu Tradisional” oleh Prabowati Hermina Hartono dan Dimas Krisna Aditya**

Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Manfaat Jamu Tradisional” ini ditulis oleh Prabowati Hermina Hartono dan Dimas Krisna Aditya dari Universitas Telkom [9]. Penelitian ini mendeskripsikan perancangan buku ilustrasi tentang keunggulan jamu tradisional sebagai media informasi, dengan tujuan mengedukasi kalangan remaja secara umum dengan memberikan gambaran dan penjelasan tentang jamu, tidak hanya menitikberatkan pada aspek estetika, tetapi juga melihat nilai yang terkandung dalam jamu. Serta permasalahan yang Prabowati Hermina Hartono dan Dimas Krisna Aditya temui sehingga membuat buku ilustrasi ini karena kurangnya pengetahuan dan edukasi mengenai jamu, dan Sebagian remaja tidak mengkonsumsi jamu karena gengsi jamu lebih banyak dikonsumsi kalangan manula.

Perancangan ini berbeda dengan apa yang akan dilakukan oleh penulis yaitu penggunaan bahasa, Prabowo Hermina Hartono dan Dimas Krisna Aditya menggunakan bahasa Indonesia dan penulis menggunakan bahasa Banyumasan dan tujuan dari Prabowati Hermina Hartono dan Dimas Krisna Aditya adalah memperkenalkan jamu untuk kalangan remaja sedangkan peneliti memperkenalkan jamu untuk anak-anak, serta media penulis adalah buku fisik. Selain menjadi pembeda hal ini juga menjadi persamaan untuk penelitian ini adalah menggunakan buku ilustrasi sebagai desain medianya dan sama-sama bertujuan memperkenalkan jamu.

### 2.1.3 Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Digital Tentang Perawatan Kulit Wajah dengan Tanaman Herbal” oleh Adriana Irene Zaiseika, Yunita Fitra Andriana dan Erneza Dewi Krishnasari

Penelitian ini berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Digital Tentang Perawatan Kulit Wajah Dengan Tanaman Herbal” ini ditulis oleh Adriana Irene Zaiseika, Yunita Fitra Andriana dan Erneza Dewi Krishnasari dari Universitas Trilogi [10]. Metode penelitian yang digunakan kualitatif yang pengumpulan data primernya diperoleh melalui studi pustaka, dokumen, dan wawancara.

Penelitian ini dipilih oleh penulis sebagai referensi, dan akan dikutip dalam desain penelitian selanjutnya. Motif desain ilustratif dan topik budaya lokal, serta penggunaan metodologi penelitian kualitatif menjadi kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Yang menjadi pembeda adalah keluaran media, keluaran desain perawatan kulit wajah dengan tanaman herbal adalah buku digital sedangkan penulis menggunakan buku fisik.

## 2.2 Referensi Karya

### 2.2.1 Referensi Desain dari Buku Ilustrasi Anak Berjudul “Willa & Rempah Kesayangan Ibu” Karya Lilih. S



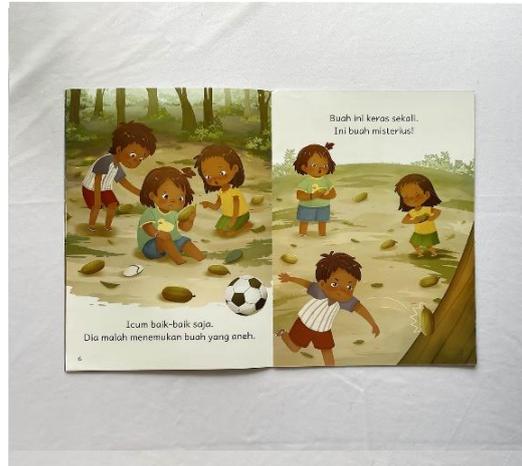
Gambar 2.1 Buku Willa dan Rempah

(Sumber : <https://www.behance.net/gallery/112354149/Willa-Rempah-Kesayangan-Ibu>)

Karya berjudul *Willa dan Rempah Kesayangan Ibu* ceritanya berpusat pada Willa yang memetik tangkai daun jeruk kesukaan ibunya, yang menjadi awal mengenalkan anak-anaknya pada bumbu tersebut. *Boardbook* ini menyajikan beberapa rempah dalam bentuk dan kegunaan yang berbeda [11]. Penulis terinspirasi dari buku anak yang berjudul “*Willa & rempah kesayangan ibu karya Lilih S. Hilalilah* ini karena buku dikemas dengan gaya ilustrasi yang visualnya bergaya kartun. Jenis ilustrasi kartun dapat menggambarkan visual dengan lucu dan sesuai dengan fantasi. Peneliti menjadikan karya tersebut sebagai acuan karena perancangan buku ilustrasi ini dapat menggambarkan karakter yang lucu akan dibuat dalam buku pengenalan jamu tradisional sebagai dengan objek perancangan anak-anak usia 6-9 tahun dan subjeknya Jamu sehingga buku ini mudah dipahami anak-anak.

Peneliti menjadikan hasil karya dari *Willa dan Rempah kesayangan ibu* sebagai acuan yang dikombinasikan dengan *style* peneliti pada pembuatan karakter dalam perancangan buku ilustrasi pengenalan jamu tradisional Jawa berbahasa Banyumasan. Ilustrasi ini memanjakan mata dan cocok untuk anak-anak, penulis juga tertarik pada warna *erathtone* yang *vibrant* yang digunakan dalam buku yang nanti akan dijadikan acuan perancangan buku ilustrasi ini. Diharapkan dengan penggunaan visual ilustrasi kartun dan warna *earthone* yang *vibrant* dapat mewakili fantasi anak-anak yang akan lebih mudah mengenali Jamu tradisional Jawa. Berdasarkan data yang telah peneliti dapat di lapangan, anak-anak kelas 1-3 usia 6-9 di SD Negeri 2 Sudagaran lebih menyukai gaya ilustrasi yang dipakai oleh buku *Willa dan rempah*.

### 2.2.2 Referensi karya dari buku ilustrasi anak berjudul “Buah Misterius” karya Nona Irani



Gambar 2.2 Buah Misterius

(Sumber : <https://seumpama.com/shop/buah-misterius/>)

Buku karya Nora Irani guru yang mengajar di SDN 025 Tana Tidung, Kalimantan Utara. membuat sebuah buku ilustrasi yang memiliki tujuan mengenalkan anak mengenai pohon ulin [12]. Penulis dalam bentuk sebuah buku ilustrasi anak berupa pemberian informasi dengan pendekatan ilustrasi. Tidak hanya itu penulis dari buku Buah Misterius ini ingin menampilkan pendekatan yang yang mudah dibaca dan memiliki *layout* yang menggunakan prinsip *layout simetris* dengan memadukan ilustrasi dengan narasi setiap halaman. Pada referensi ini penulis tertarik dengan layout dari buku Buah Misterius yang walaupun tidak seimbang namun tetap tertata dengan baik dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, peneliti menjadikan karya buku diatas sebagai pembuatan buku ilustrasi pengenalan jamu tradisional berbahasa Banyumasan yang nantinya akan menggunakan *layout simetris* dalam penyusunan buku.

### 2.2.3 Referensi desain dari sebuah buku jurnal berjudul “La Dana dan Kerbau Hadiah”



Gambar 2.3 La Dana dan Kerbau Hadiah

(Sumber : <https://seumpama.com/shop/la-dana-dan-kerbau-hadiah/>)

Buku ilustrasi “La Dana dan Kerbau Hadiah” karya Benny Rhamdani, menceritakan tentang La Dana yang mendapatkan kerbau dari kepala desa sebagai hadiah namun ia harus berbagi bagian dengan Sappang dan mendapatkan sedikit bagian dari kerbau, dan itu bukan hal yang menyenangkan bagi La Dana dan berbagai cara La Dana lakukan untuk mendapatkan bagian yang lebih banyak, buku ini juga diadaptasi dari cerita rakyat di Tana Toraja [13]. Buku ilustrasi ini menggunakan *font sans serif* yang mudah dikenali dan mudah dibaca yang cocok digunakan dalam buku anak karena tingkat *legibility* dan

keterbacaannya. Peneliti menjadikan buku ilustrasi karya Benny Rhamdani sebagai acuan *font* yang akan diterapkan, dengan menggunakan *font* yang berbeda namun tetap memakai *sans serif* yang diharapkan anak-anak akan lebih mudah membacanya.

## **2.3 Dasar Teori**

### **2.3.1 Buku Ilustrasi Anak**

Buku ilustrasi anak adalah karya yang ditujukan untuk anak yang berbentuk tulisan yang menceritakan peristiwa atau pengalaman seseorang berdasarkan urutan waktu yang benar atau dapat berupa imajinasi yang menggambarkan dunia anak-anak [14]. Buku Ilustrasi anak ini dapat dikatakan suatu media penting dalam proses tumbuh kembang anak. 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 [15]. Walaupun dalam buku ilustrasi anak ini isi cerita bukanlah cerita fiksi, muatan cerita dalam buku ilustrasi anak harus tersampaikan secara maksimal dan juga menjadi mudah dan cepat dicerna oleh anak.

### **2.3.2 Ilustrasi**

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*lustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau untuk memperjelas sesuatu [16]. Ilustrasi merupakan suatu gambar hasil dari sebuah proses grafis yang membantu menghias, menyertakan atau menjelaskan suatu kalimat dalam sebuah manuskrip untuk mengarahkan pembaca. Dwi Koendoro mengatakan ilustrasi merupakan sebuah elemen penting dalam mempercantik sebuah peristiwa, baik dalam bentuk kata-kata maupun gambar [7]. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan ilustrasi audiens diharapkan dapat memahami isi dari buku ilustrasi dan tersampaikan maksud dan tujuan buku ilustrasi tersebut.

Ilustrasi dapat diklasifikasikan ke dalam banyak kategori berdasarkan tampilannya. Misalnya ilustrasi naturalis menggunakan warna dan bentuk yang realistis atau *realistic*, ilustrasi dekoratif menggunakan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan untuk menghiasi objek, ilustrasi kartun menggunakan bentuk lucu atau ciri-ciri tertentu, gambar karikatur adalah gambar yang bertujuan untuk mengejek sesuatu, merupakan gambar yang menyimpang dari aturan proporsi dan bersifat kritis atau satir, cerita bergambar adalah sejenis buku komik yang mempunyai teks, ilustrasi buku pelajaran berfungsi untuk memperjelas suatu peristiwa ilmiah atau bagan atau teks, dan ilustrasi imajinatif menampilkan gambaran imajinatif [17]. Pada perancangan buku ilustrasi peneliti akan menggunakan gaya kartun sebagai referensi perancangan. Gaya kartun dapat meningkatkan daya tarik dan memperjelas cerita sehingga anak-anak memiliki rasa ingin membaca buku tinggi dan isi dari buku dapat lebih mudah dimengerti anak.

### 2.3.3 Warna

Warna itu tidak hanya dapat diamati, tetapi juga memengaruhi perilaku, berperan penting dalam penilaian estetis, dan dapat menentukan kesukaan seseorang terhadap suatu [18]. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa warna memiliki pengaruh yang signifikan pada individu, tidak hanya dalam aspek visual, tetapi juga psikologis dan emosional. Warna merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah pembuatan buku ilustrasi karena secara langsung itu yang pertama kali dilihat audiens. Dalam perancangan ini akan menggunakan warna natural dan *earthtone* menyesuaikan dengan objek yang akan divisualisasikan yaitu jamu tradisional Jawa yang bahan mentah jamu berasal dari alam atau bumi. Warna yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah warna *earthtone* namun dengan lebih banyak pigmentasi atau dapat dikatakan lebih *vibrant*. Pemilihan warna ini berdasarkan wawancara lapangan, anak-anak lebih menyukai warna yang *vibrant*.

### 2.3.4 Tipografi

Tipografi kini menjadi komponen utama komunikasi grafis seperti buku, katalog, dan brosur daripada hanya berfungsi sebagai pelengkap pesan visual. Surat sangat penting untuk efektivitas komunikasi grafis, baik digunakan sebagai elemen utama atau sebagai pelengkap [19]. Dan diambil dalam buku Dasar dan Penerapan Tipografi, Stanly Marrison mengatakan tipografi didefinisikan sebagai seni mengatur publikasi yang ditujukan untuk penggunaan tertentu, hal yang di sini adalah struktur teks, paragraf atau spasi dalam teks dan prinsip penggunaan teks secara maksimal. Masih dalam buku Dasar dan Penerapan Tipografi Zapf. H mendefinisikan tipografi sebagai seni khusus untuk Menyusun dan menata surat-surat dengan tujuan tertentu sehingga dapat membuat melahirkan ide-ide yang indah serta dapat membuat informasi sebanyak-sebanyaknya [20]. Dalam penentuan font terdapat 2 syarat, yaitu kemudahan membaca (*legibility*) dan kemudahan suatu font dibaca (*readability*). Pada perancangan ini akan menggunakan huruf *sans serif* karena huruf ini lebih mudah dibaca oleh anak-anak. Huruf sans serif ini akan digunakan sebagai font isi buku.

### 2.3.5 Karakter

Perancangan karakter adalah proses merancang karakter berdasarkan inspirasi tertentu atau sesuai dengan gaya dan preferensi pribadi [21]. Perancangan karakter sangat penting dalam bidang ilustrasi, karakter dapat digunakan dalam berbagai hal seperti maskot perusahaan atau pelengkap dalam cerita. Seni konsep karakter lebih difokuskan pada pembuatan karakter yang sesuai dengan tema proyek. Ciri-ciri karakter seperti kostum, anatomi, warna, dan hal-hal lain yang terkait dengan karakter menjadi fokus utama dalam seni konsep karakter. Pada perancangan buku ilustrasi ini Karakter yang akan digunakan pada perancangan buku ilustrasi anak ini adalah karakter visual kartun anak dan orang tua dari anak.

### 2.3.5 *Storytelling*

*Storytelling* atau cara bercerita yang disampaikan melalui kata-kata, foto, maupun gambar. Cerita memiliki kekuatan, fungsi dan manfaat sebagai media komunikasi, sekaligus metode dalam membangun kepribadian anak, cara bercerita merupakan unsur yang membuat cerita itu menarik dan disukai anak-anak [22]. Itulah mengapa *storytelling* penting juga saat pembuatan buku cerita anak. Dikutip dari buku panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional terdapat dua cara bercerita (*storytelling*) yaitu, *storybook* atau buku cerita dan dalam buku cerita ini teks dapat mudah dipahami tanpa melihat ilustrasi, dan *picture book* atau buku bergambar dan didalam *picture book ilustrasi* dan teks tidak dapat dipisahkan [23]. Dalam perancangan ini peneliti akan memakai *picture book*,

### 2.3.6 **Layout**

Layout merujuk pada pengaturan elemen desain yang terkait untuk membentuk tata letak artistik pada sebuah bidang. Ini juga dikenal sebagai manajemen bentuk dan ruang. Tujuan utama dari layout adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks secara komunikatif, sehingga informasi yang disajikan dapat dengan mudah diterima oleh pembaca [24]. Sangat penting untuk menggunakan tata letak dalam buku ilustrasi untuk menjadikan ilustrasi subjek yang dominan sehingga penggunaan komposisi juga dianggap penting.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini akan menggunakan *layout* yang seimbang. Dikutip dari buku *Desain Layout* karya Anggi Anggraini, prinsip *layout* dibagi menjadi 4 yaitu *Sequence* merupakan tata letak *layout* berdasarkan alur baca audiens, agar tersampaikan dengan baik kepada audiens. *Emphasis* merupakan tata letak *layout* yang menekankan pada bagian tertentu agar audiens dapat fokus. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan

asimetris, keseimbangan simetris biasanya memiliki fokus pada tengah layout dan kedua sisi memiliki ukuran yang sama dan cenderung bersifat formal, sedangkan keseimbangan asimetris penataan memakai gaya atau ukuran yang berbeda dikedua sisi, namun peletakannya harus cermat agar keseimbangan tetap terjaga dan cenderung bersifat dinamis, tidak kaku dan santai. *Unity* merupakan tata letak *layout* yang memperhatikan keharmonisan warna dan gaya pada *layout* [25]. Pada perancangan buku ilustrasi pengenalan jamu tradisional Jawa berbahasa Banyumasan akan menggunakan prinsip *layout* seimbang simetris untuk menghasilkan visual yang harmonis pada elemen-elemen penyusun.

### 2.3.7 Jamu Tradisional Jawa

Jamu tradisional merupakan ramuan herbal yang terdiri dari beberapa tanaman obat yang diolah dalam bentuk bubuk seduhan, tablet atau larutan yang telah teruji secara empiris dan diwariskan dari generasi ke generasi serta terbukti aman dan bermanfaat [26]. Obat herbal atau jamu berasal dari kerajaan Mataram atau sekitar 1300 tahun yang lalu, namanya berasal dari bahasa Jawa tepatnya pada tahun 16 Masehi. Bukti sejarah seperti relief pada Candi Borobudur membuktikan keberadaan tumbuhan purba. Relief kerajaan Hindu-Budha tahun 772 M di Candi Borobudur menunjukkan proses pembuatan dan konsumsi jamu untuk kesehatan. [27]. Kebiasaan meminum jamu tradisional ini terus berjalan sampai sekarang. Manfaat jamu temulawak adalah menambah nafsu makan dan melancarkan pencernaan [28]. Dan manfaat jamu beras kecur, menambah nafsu makan, mengurangi pegal, mengurangi perut kembung, dan menghangatkan tubuh [29]. Jamu yang akan dimasukkan dalam buku ilustrasi adalah jamu beras kecur dan temulawak. Pemilihan kedua jamu ini dikarenakan kunyit tidak dianjurkan untuk diminum anak dibawah 12 tahun [28]. Sehingga dipilihlah jamu yang tidak memiliki

kandungan kunyit didalamnya. jamu tersebut dipilih berdasarkan rekomendasi penjual jamu yang telah penulis wawancara.

### **2.3.8 Bahasa Banyumasan**

Dialek adalah variasi bahasa yang berbeda-beda menurut pengguna; variasi bahasa yang digunakan oleh kelompok ahli bahasa di wilayah tertentu (dialek regional), atau kelompok tertentu dari suatu kelompok ahli bahasa (dialek sosial), atau oleh kelompok ahli bahasa yang hidup pada periode tertentu (dialek temporal) [30]. Bahasa *Ngapak* atau Banyumasan ini sering digunakan oleh orang Jawa yang berada di Kabupaten Banyumas, Banjarnegara, Purbalingga, dan Cilacap. Perbedaan utama dari komunitas Jawa lainnya adalah dalam hal logat atau dialek berbahasa Jawa yang biasanya orang yang memakai bahasa Banyumasan menggunakan vokal A.