

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada tinjauan pustaka berisikan beberapa *review* dari referensi penelitian dan juga referensi karya terdahulu yang relevan sehingga dapat dijadikan sebagai referensi acuan dalam perancangan. Selain itu tinjauan pustaka juga berisikan macam-macam dasar teori sehingga dapat menjelaskan apa saja teori yang akan digunakan dalam penelitian yang akan dibuat.

#### **2.1 Studi Pustaka**

Pada studi pustaka ini berisikan tentang ringkasan penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan topik dengan penelitian yang penulis rancang. Berikut yang menjadi rujukan penulis, yaitu :

##### **2.1.1 *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang***

Penelitian berjudul “Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang” yang telah disusun oleh Sri Wulandari dari Universitas Negeri Makasar[6]. Membahas tentang pengaruh pergeseran budaya yang dikarenakan kebudayaan luar yang lebih diminati oleh masyarakat Indonesia dibandingkan kebudayaan lokal karena kemajuan teknologi yang memaksakan anak untuk lebih suka memilih kebudayaan luar dibanding kebudayaan lokal yang kurang dilestarikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melestarikan cerita rakyat asal-usul daerah Karampuang kepada anak usia 8-12 tahun dari daerah Karampuang. Hasil dari penelitian ini adalah buku bergambar dengan gaya kartun sederhana yang menampilkan gambar lucu untuk anak-anak tentang kisah cerita rakyat sejarah asal-usul Karampuang. Metode penelitian dalam referensi penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif.

Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang cerita rakyat yang bertujuan untuk melestarikannya kepada anak-anak dengan menggunakan media buku ilustrasi atau buku bergambar, menggunakan metode penelitian Kualitatif dan juga dengan target market anak sekolah dasar. Perbedaan dari penelitian ini yaitu pada ilustrasinya menggunakan gaya kartun gambar sederhana, dan juga memiliki perbedaan pada layout yaitu teks yang diberikan menggunakan gaya balon dan

menutupi bagian gambar ilustrasinya. sehingga penelitian ini membuat penulis memilih untuk dijadikan sebagai referensi.

### **2.1.2 Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur Di Sidoarjo Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal**

Penelitian berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur Di Sidoarjo Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal” yang telah disusun oleh Arfiansyah Adhy Laksono dari Universitas Dinamika pada tahun 2021[4]. Penelitian ini membahas tentang rendahnya pada pengetahuan remaja pada budaya lokal yang dikarenakan efek globalisasi, oleh karena itu perancangan ini bertujuan untuk pelestarian budaya lokal khususnya pada cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur. Hasil dari penelitian ini adalah berupa buku ilustrasi cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur dengan format buku cetak yang dibuat dengan teknik *digital painting* untuk remaja usia 12-15 tahun sebagai upaya melestarikan budaya lokal. Metode penelitian dalam referensi penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif.

Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang cerita rakyat legenda dengan bertujuan melestarikan budaya lokal kepada masyarakat lokal dengan menggunakan media buku cerita ilustrasi berformat buku cetak, dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada target market kepada usia remaja dari 12-15 tahun, menggunakan gaya gambar *digital painting* sederhana yang tidak terlalu detail.

### **2.1.3 Perancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung**

Penelitian berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Adaptasi Legenda Lutung Kasarung” yang telah disusun oleh Margaretta Nia Winata, Heru Dwi Waluyanto, dan Aznar Zacky dari Universitas Kristen Petra Surabaya pada tahun 2014[7]. Penelitian ini membahas tentang pengaruh budaya luar negeri dan pesatnya perkembangan teknologi yang berpengaruh ke masyarakat untuk meninggalkan budaya lokal serta mengurangi interaksi sosial dengan cenderung berinteraksi dengan teknologi dan memuja budaya asing. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menambah minat baca serta melestarikan budaya lokal khususnya

pada cerita legenda budaya lokal dengan media buku Pop Up. Hasil dari penelitian ini berupa Buku cerita bergambar Legenda Lutung Kasarung yang berformat buku cetak *Pop up* dan *Hidden Object* yang dibuat dengan *Digital Painting* dengan target market usia sekolah dasar 8-12 tahun sebagai upaya melestarikan budaya lokal. Metode penelitian dalam referensi penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif.

Persamaan dari penelitian ini adalah membahas tentang cerita sejarah dengan memiliki tujuan untuk melestarikan cerita budaya lokal ke masyarakat dengan menggunakan media buku cerita ilustrasi dan menggunakan metode penelitian kualitatif, serta menggunakan gaya gambar *Digital Painting* yang detail. Perbedaan dari penelitian ini adalah perancangan ini menggunakan buku cetak *Pop Up* dan *Hidden Object* sehingga memiliki banyak interaktif, serta menggunakan gaya desain *Pop Art* untuk ilustrasinya dan layout yang minimalis, dan untuk gaya ilustrasinya menggunakan teknik outline dan warna yang cerah sesuai dengan gaya desain *Pop Art*.

## 2.2 Referensi Karya

### 2.2.1 Referensi buku ilustrasi milik GinTran Art dari Behance.



Gambar 1. Buku Ilustrasi GinTran Art

[Sumber: <https://www.behance.net/gintranart>]

Penelitian ini menggunakan referensi gambar ilustrasi dari GinTran Art yang ada pada Behance. GinTran Art adalah seorang seniman spesialis dalam desain karakter ilustrasi anak-anak, GinTran Art mengerjakan berbagai projek seperti buku cerita anak, ilustrasi, dan buku ilustrasi [8]. Perancangan ini akan menggunakan referensi tersebut karena gambar tersebut mempresentasikan kombinasi warna *eye catching* sehingga mampu memikat perhatian para pembaca. Anak-anak sangat menyukai warna-warna yang cerah, saat mewarnai gambar juga menggunakan warna-warna yang cerah seperti merah, kuning, biru, atau warna-warna pelangi[9]. Pada hal tersebut penelitian ini lebih bagus menggunakan gaya gambar seperti milik GinTran Art dari Behance.

### 2.2.2 Referensi buku ilustrasi berjudul “*Mencari Wajah Asli*”

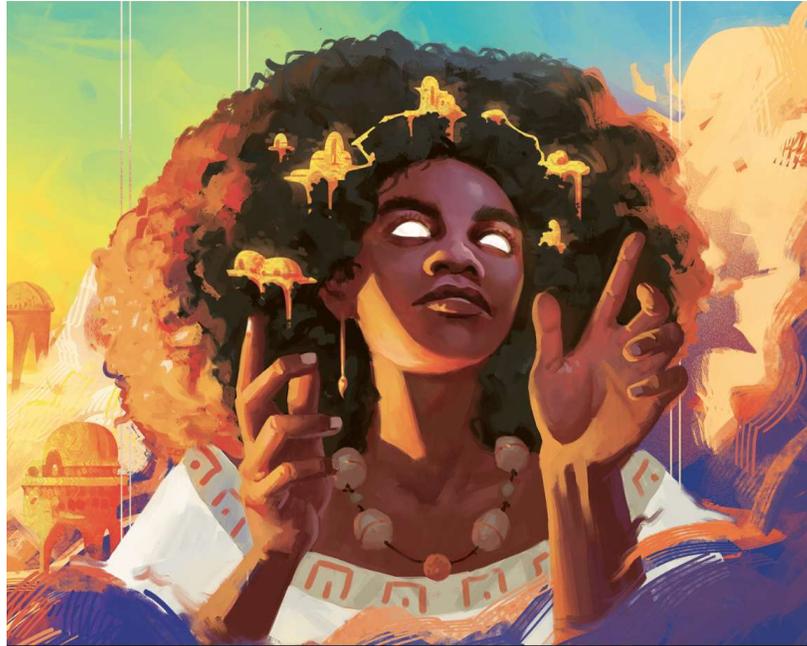


Gambar 2. Buku Ilustrasi *Mencari Wajah Asli*

[Sumber: Dokumen pribadi buku Ilustrasi *Mencari Wajah Asli* dari Jamsan]

Penelitian ini akan menggunakan referensi layout dari buku yang berjudul “*Mencari Wajah Asli*”, nama ilustratornya adalah Jamsan. Jamsan adalah seorang seniman yang menggunakan metode baru dalam lukisannya dengan menggunakan seperti semen, kuningan dan baja [10]. Perancangan buku ilustrasi “Asal-usul Makam Amangkurat 1” akan menggunakan referensi dari buku “*Mencari Wajah Asli*” pada layout, pemilihan ini didasarkan pada teks narasi dan gambar yang tidak bertabrakan. Strategi ini bertujuan untuk menekankan gambar dan menempatkan teks dengan cara yang tidak menghalangi visual, sehingga memastikan kejelasan pembacaan.

### 2.2.3 Referensi karya ilustrasi berjudul “*The Broken Kingdoms*”



Gambar 3. Karya Ilustrasi *The Broken Kingdoms*

[Sumber: [https://www.behance.net/darkstream\\_cc](https://www.behance.net/darkstream_cc)]

Penelitian ini akan menggunakan referensi gaya ilustrasi dari karya yang berjudul “*The Broken Kingdoms*” nama pelukisnya adalah Rafaella Machado. Rafaella Machado adalah seorang ilustrator yang bekerja di studio Dark Stream di Brazil[11]. Perancangan buku ilustrasi “Asal-Usul Makam Amangkurat 1” akan menggunakan referensi dari karya ilustrasi “*The Broken Kingdoms*” pada gaya ilustrasi yang menggunakan teknik *painting*, dengan menggunakan ini, diharapkan tampilan gambar akan menciptakan kesan realistis yang lebih mendalam, meningkatkan daya tarik visual serta memperkuat imajinasi bagi pembaca. Gaya ilustrasi tanpa *outline* ini juga memberikan penekanan pada elemen-elemen pada ilustrasi, yang menjadikannya lebih berkesan dan memudahkan pembaca untuk terfokus pada aspek-aspek elemen penting didalamnya.

## **2.2 Dasar Teori**

### **2.3.1 Landasan Konseptual**

#### **a. Cerita Sejarah Amangkurat 1**

Sejarah yaitu suatu fenomena bahan dasar cerita yang memiliki suatu rangkaian fakta yang terjadi di masa lalu dan menjalin membentuk sebuah cerita [12]. Cerita sejarah merupakan narasi pada peristiwa-peristiwa pada masa lalu dengan bertujuan untuk tetap melestarikan atau merekam warisan sejarah pada pengalaman masa lalu.

#### **b. Buku Cerita Ilustrasi**

Buku cerita ilustrasi merupakan buku yang berisikan gambar dan teks, Dimana gambar dan teks tersebut tidak sendirian, namun saling menyatu agar menjadi sebuah kesatuan dari sebuah cerita [7]. Buku cerita ilustrasi atau bergambar yaitu buku yang berisikan suatu teks dengan gambar atau ilustrasi untuk mendukung cerita. Ilustrasi digunakan dengan bertujuan untuk membuat imajinasi pembaca menjadi lebih dimainkan, memperkaya pengalaman membaca, dan memperjelas cerita.

### **2.3.2 Landasan Perancangan**

#### **a. Ilustrasi**

Ilustrasi atau (*ilustratie*) dalam bahasa Belanda, dapat diartikan sebagai hiasan pada pembuatan suatu gambar yang jelas, ilustrasi merupakan representasi visual dari suatu kalimat yang bertujuan untuk memperjelas suatu cerita atau adegan [13]. Ilustrasi adalah visual gambar yang biasanya digunakan untuk menjelaskan atau menggambarkan suatu konsep atau ide cerita. Ilustrasi bisa berupa gambar, sketsa, atau karya seni visual lain yang mendukung dan melengkapi suatu informasi.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penekanan utama akan difokuskan pada atmosfer dari setiap adegan yang diilustrasikan. Tujuannya adalah menciptakan kesan yang realistis, dan juga tetap memberikan perhatian khusus pada detail karakter agar tetap menarik dan menyatu dengan harmoni dalam keseluruhan gambar ilustrasi.

### **b. Gaya Ilustrasi**

Gaya ilustrasi merupakan pendekatan atau teknik yang akan digunakan dalam penciptaan suatu gambar atau karya visual. Gaya ilustrasi dapat memberikan informasi tentang identitas ilustrator, mengembangkan, dan membentuk ikonografi pribadi ilustrator[14]. Setiap seniman memiliki gaya ciri khas tersendiri yang mencakup dari penggunaan garis, warna, tekstur, proporsi, dan elemen-elemen lain yang dapat menandakan ciri khas pada karya-karya tersebut. Ada beberapa macam gaya ilustrasi, yaitu ilustrasi naturalis, ilustrasi dekoratif, ilustrasi kartun, ilustrasi karikatur, dan lain lain.

Penulis akan menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan teknik gambar *blending* dalam perancangan ini. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan tampilan gambar yang lebih realistis, meningkatkan daya tarik visual, dan merangsang imajinasi pembaca pada buku ilustrasi tersebut. Dengan menghilangkan garis tepi, diharapkan pengalaman visual dapat menjadi lebih mendalam dan memberikan kesan yang lebih alami pada setiap ilustrasi.

### **c. Warna**

Warna yaitu elemen penting untuk meningkatkan daya tarik visual pada suatu karya. Secara objektif maupun subjektif, warna dapat memberikan suatu estetika yang dapat meningkatkan penampilan suatu objek agar terlihat lebih menarik [15].Warna adalah elemen visual yang diterima oleh mata dari cahaya yang datang dari pantulan benda yang terkena cahaya. Elemen visual warna juga memiliki kesan tersendiri seperti warna dingin dan warna hangat.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis akan memilih palet warna *eyecatching*, warna yang cerah dan ceria. *Eyecatching* merupakan elemen yang berfungsi untuk menarik, memikat mata dan untuk mengamati lebih dalam dengan tujuan memahami isi pesan dari pesan tersebut yang bisa berupa *layout*, warna, tipografi, ilustrasi, gaya [16]. Keputusan ini didasarkan pada target audiens yang ditunjukkan, yaitu anak-anak usia 8-12 tahun, serta genre petualangan yang menjadi fokus cerita. Penggunaan

warna-warna terang dan ceria diharapkan dapat menciptakan suasana keceriaan dan kesenangan dalam buku ini. Tujuannya adalah agar pembaca, khususnya dalam kelompok usia tersebut, dapat merasakan kegembiraan dan keseruan melalui visualitas warna yang dipilih dalam buku cerita ini.

#### **d. Layout**

*Layout* adalah susunan pada suatu desain dengan bidang pada bentuk suatu tatanan. *Layout* bertujuan untuk mengatur penempatan pada visual agar tampilan terlihat menarik [6]. Oleh karena itu *Layout* memiliki peran penting bagi buku cerita bergambar yang sangat berpengaruh bagi pembaca pada penyampaian informasi maupun alur cerita kepada para pembaca. Oleh karena itu sangat penting untuk diperhatikan pada *Layout* agar bisa menyajikan cerita secara efektif bagi pembaca.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis akan menggunakan *Layout Full Page, Layout Full Page* Merupakan halaman yang akan diisi dengan penuh ilustrasi yang memungkinkan untuk menjadi fokus utama. Keputusan ini diambil dengan tujuan memberikan pembaca pengalaman yang lebih fokus, memungkinkan mereka menikmati gambar dan teks secara terpisah. Dengan adanya jarak, pembaca dapat dengan nyaman fokus pada satu elemen tanpa kebingungan, terutama ketika beberapa bagian gambar tertutup oleh teks.

#### **e. Tipografi**

Tipografi yaitu suatu bidang dalam desain grafis yang berisikan tentang huruf [17]. Tipografi merupakan suatu seni pada huruf teks yang mencakup berbagai jenis huruf, ukuran, spasi dan tata letak untuk menciptakan suatu karya desain yang diinginkan. Tipografi melibatkan pemilihan jenis huruf pengaturan ruang, dan pada penempatan teks dalam desain grafis. Tipografi memiliki peran penting dalam menciptakan nuansa dan keindahan dalam keterbacaan visual.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis akan memilih jenis font yang memiliki desain simpel dan tidak terlalu formal. Penulis memutuskan untuk menggunakan font Sans Serif, yang ditandai oleh ketiadaan kaki pada

karakter hurufnya. Penggunaan jenis font ini bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan dan memberikan kenyamanan dalam membaca. Dengan memilih font Sans Serif yang terlihat informal, diharapkan dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan karakter cerita dan memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan.