

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Tinjauan Literatur Tentang Buku Ilustrasi

2.1.1 Pengertian Buku Ilustrasi

Pengertian buku ilustrasi ini perlu dibahas untuk mengetahui bagaimana batasan suatu buku yang dapat disebut sebagai buku ilustrasi. Ilustrasi adalah gambar untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dsb (Departemen Pendidikan Nasional 526). Sedangkan buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong (Departemen Pendidikan Nasional 218). Sehingga, buku ilustrasi dapat diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid yang dilengkapi dengan gambar untuk membantu memperjelas isi buku atau karangan.

Selain untuk memperjelas, menurut Tabrani, ilustrasi merupakan media penyampaian pesan yang mempunyai misi tertentu. Dalam penciptaannya objek pilihan mengalami pengolahan bentuk sedemikian rupa sehingga memiliki makna sosial, pada akhirnya keindahan tampak bukan karena sempurna bentuknya akan tetapi disebabkan oleh konsep perupa yang tercipta menjadi baik dan komunikatif (dalam Adisasmito 60). Sehingga ilustrasi yang baik dituntut mampu menyampaikan pesan tertentu kepada pembacanya.

2.1.2 Fungsi dan Peranan Buku Ilustrasi Dalam Kehidupan Sosial

Pembahasan sejauh mana fungsi dan peranan buku ilustrasi dalam kehidupan bermasyarakat diperlukan karena dengan pengetahuan ini, bisa diketahui apakah yang akan dibuat sudah sejalan dengan fungsi dan perannya di mata masyarakat selama ini. Kalau belum, hal ini tentu akan menjadi masalah tersendiri untuk mensosialisasikan. Menurut Male (19), terdapat lima ranah kontekstual umum, yaitu informasi (*information*), penjelasan (*commentary*), fiksi naratif (*narrative fiction*), persuasi (*persuasion*), dan identitas (*identity*). Walaupun demikian, sering terjadi suatu gambar ilustrasi mempunyai lebih dari satu ranah kontekstual umum. Peran ilustrasi sendiri, yang paling utama adalah untuk mengkomunikasikan konteks secara visual kepada pembaca (Male 85).

Jika dijabarkan menurut ranah kontekstualnya, ilustrasi informasi berperan untuk kepentingan dokumentasi, referensi, dan instruksi (*documentation, reference, and instruction*). Ilustrasi informasi sangat luas dan mencakup berbagai tema dan topik, misalnya topik sejarah dan budaya, ilmu pengetahuan alam, teknologi atau teknis, medis atau kedokteran (Male 98).



Gambar 2.1. Ilustrasi pertempuran dalam sejarah Viking

oleh Eivind Bøvor

Sumber : Male (2007, p. 100)

Kedua, ranah kontekstual penjelasan (*commentary*) dapat dilihat dari ilustrasi editorial. Misalnya, ilustrasi untuk menampilkan gaya hidup kelompok tertentu, untuk mengkritisi kebijakan politik atau *public figure* tertentu. (Male 136-137).



Gambar 2.2. Ilustrasi *satire* oleh Mark Chen

Sumber: <http://markdangerchen.net/2008/10/25/satire-illustrations-of-the-candidates/>

Dunn mengatakan bahwa menggambar dapat menjadi salah satu jalan untuk membagikan cerita maupun untuk mengeksplorasi cerita yang fiktif (20). Cerita yang fiktif atau ranah fiksi naratif (*narrative fiction*) inilah yang kemudian menggunakan ilustrasi dalam penceritaannya (*storytelling*). Menurut Male (140), kini, ilustrasi fiksi naratif kebanyakan dijumpai pada buku anak-anak, novel grafis, komik strip, dan beberapa terbitan lainnya. Selain itu, ilustrasi juga kerap dipergunakan dalam sampul buku dengan tujuan untuk menarik pembaca.

Di dalam penyampaian kisah dengan ilustrasi, seringkali menggunakan lebih dari satu gambar yang diceritakan secara berurutan. Singkatnya, ilustrasi tersebut harus bisa menghantarkan suasana dan intrik, bahkan ketika skenarionya menampilkan adegan yang pasif di dunia nyata. Male (141) mengatakan bahwa keseluruhan ide tentang penggabungan antara tulisan dan gambar ilustrasi akan menjadikan semakin nyata, inti penyampaian cerita diperkuat oleh adanya keseimbangan yang tepat antara teks dan gambar.

Naratif dapat dibagi menjadi cergam dan komik. Menurut Masdiono (9), dalam cerita bergambar atau yang disebut dengan cergam, gambar berperan sebagai pelengkap tulisan. Tanpa hadirnya gambar pun, cerita masih dapat dinikmati oleh pembacanya. Sedangkan komik, sebaliknya, adalah gambar bercerita. Sebuah komik bisa saja sudah dapat dimengerti meskipun tanpa kata-kata. Ada pun definisi cergam menurut Male (150) adalah suatu terbitan yang diperuntukkan bagi anak-anak kecil yang berusia antara dua sampai tiga tahun.



Gambar 2.3. Fiksi naratif humor untuk pembaca dewasa

oleh Eivind Gulliksen

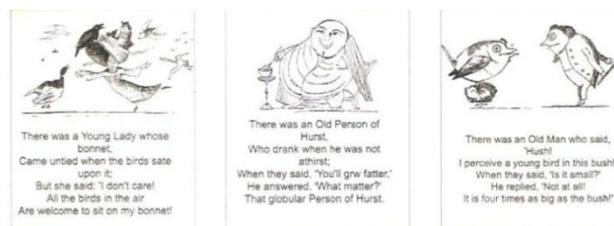
Sumber: Male (2007, p. 140)

Menurut Male (164), ranah persuasi (*persuasion*) sangat berhubungan dengan komersialisme yang terdapat dalam dunia periklanan. Terakhir, ranah identitas (*identity*) yang misalnya berhubungan dengan aspek-aspek *brand* dan identitas perusahaan, *point of sale* dan *packaging*. Demikian pula dengan sampul buku dan *Compact Disc* para musisi yang juga memberikan identitas, seperti halnya *packaging*, dan berfungsi sebagai *point of sale* (Male 175).

2.1.3 Sejarah Perkembangan Buku Ilustrasi

Dengan mengetahui yang telah terjadi di masa lampau, dapat digunakan sebagai alat introspeksi sekaligus referensi agar dapat membuat yang lebih baik di masa mendatang. Male (144-145) mengatakan bahwa ilustrasi untuk pembaca muda pertama kali dihadirkan pada pertengahan akhir abad ke-16. Pada masa itu, tema yang diangkat lebih ditujukan untuk memberikan instruksi dan pencerahan, bukan sebagai fiksi naratif asli. Hal ini terus berjalan hingga pada abad ke-19, buku ilustrasi anak-anak kemudian menjadi identik dengan penyampaian cerita (*storytelling*).

Salah satu penerbitan yang berpengaruh pada abad ke-19 adalah buku berjudul "*A Book of Nonsense*" yang dibuat oleh Edward Lear. Buku ini mengandung gambar hitam putih bergaya surealisme, yang selanjutnya dapat menjadi panutan bagi serentetan gambar-gambar humor.

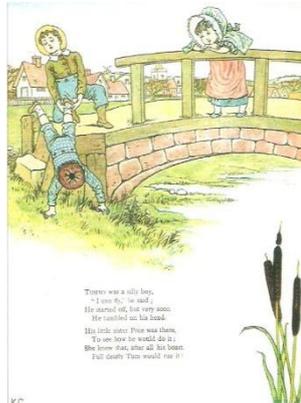


Gambar 2.4. "A Book of Nonsense" oleh Edward Lear

Sumber: Male (2007, p. 144)

Ilustrator berpengaruh lainnya adalah Kate Greenaway, yang mana ilustrasinya membangkitkan era Victorian lengkap dengan adat-istiadat sosial

yang formal. Hal ini tercermin pada tingkah laku yang terlalu sopan dan suci (*innocent*). Gambar-gambarnya sederhana, menggunakan *outline*, menggambarkan secara figuratif, dan merupakan salah satu yang mengambil keuntungan dengan adanya penemuan teknik cetak warna.



Gambar 2.5. Ilustrasi oleh Kate Greenaway

Sumber: Male (2007, p. 144)

Selanjutnya, di awal abad ke-20, perkembangan buku ilustrasi sangatlah cepat. Banyak bermunculan ilustrator-ilustrator, seperti E.H. Shepard, Edmund Dulac, Beatrix Potter, dan Edward Ardizzone. Di Amerika Serikat, bermunculan ilustrator seperti N.C. Wyeth, Howard Pyle, Maxfield Parrish, dan Tom Lovell.



Gambar 2.6. Ilustrasi oleh E.H. Shepard (2004)

Sumber: <http://blogs.theguardian.com/books/windinwillows460.jpg>

Di akhir tahun 1930-an, banyak bermunculan tokoh superhero untuk pertama kalinya dalam buku komik dan mengisahkan bagaimana kebaikan selalu menang melawan kejahatan. Karakter seperti Batman, Superman, dan Spiderman merupakan warisan utama dari era ini yang terkenal hingga sekarang.

Salah satu gaya gambar yang berpengaruh adalah gaya gambar *manga* (Male 160-161). Kemajuan *manga* sendiri dimulai setelah perang dunia II usai. Banyak komikus dan penerbit baru bermunculan. Salah satu *mangaka* (menurut Calista (108), *mangaka* berarti "orang yang membuat *manga*") adalah Tezuka Osamu, yang kemudian disebut sebagai "*god of manga*" oleh publik Jepang (Calista 105).



Gambar 2.7. Tezuka Osamu dan karyanya

Sumber: Calista (2004, p. 105)

Di Indonesia, di era kolonialisasi, muncul media modern seperti majalah atau surat kabar (Wiratmo, par. 9). Yang terkenal pada era itu, misalnya adalah buku yang berjudul "*Roesdi djeung Misnem*" yang dikarang oleh pengarang Belanda, A.C. Deenik dan diilustrasikan oleh ilustrator Belanda, W.K. de Bruin (Setiawan, Damajanti, dan Sunarto 346).



Gambar 2.8. Salah satu ilustrasi karya W.K. de Bruin dalam *Roesdi djeung Misnem*.

Sumber: Setiawan, Damajanti, dan Sunarto (2007, p. 351)

Menurut Calista (109), sejarah *manga* di Indonesia (*local manga*), tercipta sebagai akibat dibanjirinya pasaran Indonesia dengan komik buatan Jepang. *Local manga* yang pertama kali diterbitkan dan didistribusikan adalah *Marina* yang ditulis oleh Rosa May dan gambarnya oleh Keo. *Local manga* ini kurang mendapat sambutan di Indonesia, diperkirakan karena cerita ini ditulis oleh orang dewasa yang kurang memahami dunia dan perasaan gadis remaja yang menjadi tokoh utama komik ini, sehingga pembaca komik ini merasa janggal pada saat membacanya. Barulah pada pertengahan tahun 2001, muncul beberapa komikus lokal yang mampu mempopulerkan *local manga* ini.



Gambar 2.9. Contoh *local manga*
Sumber: Calista (2004, p. 109)

2.1.4 Bentuk dan Jenis Buku Ilustrasi

Bentuk dan jenis buku ilustrasi dibahas berfungsi sebagai referensi mengenai berbagai macam corak ilustrasi serta bentuk buku ilustrasi yang sering digunakan oleh manusia di jaman ini. Referensi berbagai macam corak ilustrasi ini penting untuk mengembangkan corak ilustrasi pribadi yang unik dan dapat menjadi ciri khas, meskipun corak ini sebenarnya juga sudah ada.

Menurut Tanudjaja (169), terdapat lima macam corak atau bentuk ilustrasi, yaitu corak ilustrasi realistik, dekoratif, kartunal, ekspresionistis, surealistis, dan absurd. Corak ilustrasi realistik adalah corak ilustrasi yang menggambarkan secara nyata wujud obyek yang ditangkap oleh indra penglihatan, serta menggambarkan secara nyata cerita isi suatu naskah yang disertainya. Corak ilustrasi dekoratif adalah ilustrasi yang bentuk-bentuk

visualnya terletak pada permainan unsur-unsur garis, bidang, warna, dan komposisi yang dalam hasil keseluruhannya tetap bersifat datar (*flat*). Corak ilustrasi kartunal adalah ilustrasi yang menggunakan bentuk-bentuk jenaka atau bentuk-bentuk realis yang mengalami perubahan atau distorsi. Corak ilustrasi ekspresionistis adalah jenis ilustrasi yang mengutamakan kebebasan berekspresi dalam membuat karya ilustrasi, dari sifat bebas tersebut menimbulkan obyek-obyek yang bebas pula. Corak ilustrasi surealistis adalah corak ilustrasi yang menggambarkan khayalan atau mimpi, tidak jelas batas antara kenyataan dengan angan-angan. Corak ilustrasi absurd adalah corak ilustrasi yang menggambarkan wujud-wujud yang tidak masuk akal atau aneh untuk kepentingan naskah yang disertainya.

Sedangkan Male (50-51) membagi bentuk ilustrasi ke dalam dua bentuk, yaitu ilustrasi literal dan ilustrasi konseptual. Ilustrasi literal menggambarkan deskripsi kenyataan yang akurat. Bahkan, bila gambar yang ditampilkan merupakan fiksi naratif yang bersifat fantatis atau dramatis, aksen yang ditampilkan dalam *scene* tetaplah dapat dipercaya. Ilustrasi literal ini dapat dilakukan dengan beragam cara, misalnya gambar berseri.

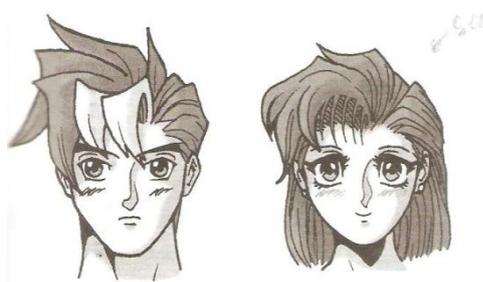
Gaya gambar pada gambar berseri dapat berbeda dari kenyataan secara ekstrim akibat adanya distorsi. Akan tetapi, gambar-gambar tersebut tetap mewakili kenyataan secara lugas. Gambar-gambar ini sengaja dibuat berseri untuk memberikan pesan tertentu. Gambar berseri dapat dijumpai dalam bentuk buku komik, komik strip, novel grafis, *storyboard* film atau animasi, dan sebagai fiksi naratif dan materi non-fiksi lainnya untuk pembaca muda (Male 70).

Salah satu gaya gambar yang paling sering digunakan adalah *manga* (Male 160-161). Menurut Maki (*Perfect 1*), *manga* sebenarnya adalah kata bahasa Jepang untuk "komik". Pada awalnya kata ini mengacu pada semua jenis komik namun seiring dengan perkembangan gaya kartun Jepang yang semakin dikenal orang, maka lambat laun sebutan *manga* diidentikkan hanya dengan gambar komik bergaya khas Jepang. Karena kekhasannya, dewasa ini sebagian khalayak menyebut *manga* sebagai salah satu aliran dalam dunia komik internasional.

Manga kerap dipakai oleh orang-orang sebagai sebuah aliran dalam mengekspresikan diri mereka. Persona setiap orang berbeda-beda maka karya yang dihasilkan akan memiliki kekhasannya sendiri, sekalipun semuanya berada "di bawah bendera *manga*" (Maki, *Perfect* 1).

Salah satu keberhasilan *manga* Jepang untuk lebih disukai daripada gaya gambar komik lainnya terletak pada bentuk dan gaya penggambaran wajah seorang karakter. Menurut Maki (*Perfect* 22), ciri khas wajah *manga*, antara lain sebagai berikut:

- a. Sebagian besar karakter dalam *manga* digambar dengan mata yang besar dan bulat. Hal ini dilakukan sedemikian rupa untuk menunjukkan perasaan atau emosi para karakter dengan jelas dan meyakinkan.
- b. Hidung karakter biasanya dibuat mancung, tajam, dan mungil dengan bentuk sederhana. Hidung yang digambar mancung dan tajam menunjukkan ketegasan sifat para karakter.
- c. Mulut karakter biasanya digambar dengan ukuran yang relatif kecil dan mungil. Mulut dengan ukuran seperti ini membuat para tokoh tampak manis dan menyenangkan.
- d. Selain itu, serumit apapun kelihatannya sebuah gambar wajah, obyek-obyek wajah sebenarnya dibuat dengan bentuk-bentuk yang amat sederhana.



Gambar 2.10. Wajah pria wanita

Sumber: Maki (*Perfect*. 2004, p. 13)

Sedangkan untuk menggambar tubuh dan gerakan seseorang, dalam *manga*, menurut Maki (*Perfect* 28), seorang artis dapat memilih untuk membuat tubuh karakternya dalam gaya gambar kartun, gaya realistik, ataupun dalam gaya

baru yang diciptakannya sendiri, selama terlihat cocok dengan gaya gambar wajah yang diciptakannya.

Sedangkan dalam ilustrasi konseptual, terdapat pengaplikasian metafora terhadap subyek atau penggambaran visual dari sebuah ide atau teori. Unsur-unsur realitas mungkin saja terkandung dalam bentuk ilustrasi ini, akan tetapi dikemas dalam bentuk yang berbeda. Misalnya, diagram, surealisme, distorsi yang ekstrim atau abstrak.

2.1.5 Basis Media Buku Ilustrasi

Basis media buku ilustrasi dibahas untuk mengetahui apakah buku ilustrasi sebagai media penyampaian pesan dapat menyampaikan pesan dengan baik dan apa saja keunggulannya.

Ilustrasi dapat mengurangi panjang teks / tulisan. Satu ilustrasi dapat menyajikan beberapa lembar penjelasan. Selain itu, ilustrasi juga meninggalkan kesan nyata atau jelas di benak pembaca, meniadakan keraguan atau kebingungan, dan pada saat yang bersamaan, juga meningkatkan kualitas suatu publikasi (Papp 2).

Hal ini juga dibuktikan oleh Shepard dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa akurasi pengenalan terhadap material visual sangat tinggi. Subyek dalam penelitiannya diperlihatkan 612 gambar secara berulang kali, kemudian diberikan tes pengenalan memori dalam bentuk pasangan gambar. Setiap pasangan gambar terdapat gambar-gambar yang telah diperlihatkan kepada subjek sebelumnya dan didalamnya juga terdapat gambar-gambar baru. Ketika mereka diuji 2 jam kemudian, partisipan biasanya dapat mengenali pasangan gambar-gambar yang telah diperlihatkan sebelumnya dengan sempurna. Selanjutnya gambar-gambar tersebut diubah menjadi kata, dan hasilnya keakuratan pengenalan tidak begitu tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa citra visual (dalam hal ini ilustrasi) memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif. Sehingga, orang biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan (dalam Pahlevi 3).

Menurut Istanto (23), bahasa gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan bahasa tulis. Bahasa lisan dan tulisan memiliki keterbatasan disamping kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Bahasa lisan dan tulisan mengundang imajinasi dengan perbedaan-perbedaan interpretasi visual. Rentang interpretasi sangat tergantung pada intelegensia dan latar belakang, pendidikan seseorang saat menerima informasi tersebut. Gambar melengkapi bahasa lisan dan tulisan dalam kaitan menjelaskan keberadaan suatu obyek. Gambar memiliki kemampuan memaparkan lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi.

Menurut Plato, bahasa visual merupakan bahasa universal yang tidak terintangi oleh perbedaan makna kata-kata dari beragam bahasa yang ada di dunia. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa visual mempunyai arti yang sama untuk setiap orang yang menerimanya (dalam Prasetyo 4).

Sedangkan menurut Roos, seharusnya ilustrasi tidak hanya berperan sebagai gambar untuk menjelaskan tetapi juga sebagai gambar yang mampu merangsang dan menarik perhatian sehingga menimbulkan keinginan untuk segera mengetahui isi pesannya (dalam Hartanto 41).

Sehingga dapat disimpulkan, peran buku ilustrasi sebagai media penyampaian pesan, antara lain adalah membuat pesan menjadi lebih mudah dipahami, lebih jelas (tidak ambigu karena visualisasi mempunyai arti yang sama untuk setiap orang yang melihatnya), diingat, meningkatkan keotentikan informasi, sekaligus juga untuk menarik perhatian sasaran perancangan untuk segera mengetahui isi pesannya.

2.1.6 Elemen Buku Ilustrasi

Sebelum merancang sebuah buku ilustrasi, sangat penting untuk mengetahui elemen-elemen apa sajakah yang secara konkret terdapat dalam sebuah buku ilustrasi berikut penjelasannya. Tanpa mengetahui hal-hal ini, sebuah buku ilustrasi tidak dapat dirancang.

Menurut Male (157), buku ilustrasi terdiri dari dua elemen, yaitu elemen tulisan (kata-kata) dan gambar, yang harus diucapkan secara simultan, tanpa pengulangan dan saling melengkapi satu sama lain. Misalnya, gambar

menggambarkan tentang suatu saran atau arah, sedangkan tulisan menyinggung tentang sesuatu yang sangat berbeda atau tidak dapat dilihat, pertanyaan pelengkap, dan *twist* yang mendasari pesan yang dikandung dalam ilustrasi.

Dubrow (2) menulis bahwa *genre* merupakan bentuk umum yang membantu membentuk makna dan seringkali menghantarkan sikap tertentu (Dubrow 4). Collings, Packham, dan Christiansen menggolongkan *genre* utama dalam fiksi menjadi tujuh, salah satunya yaitu komedi (par 3-10).

Komedi bertujuan untuk mengoreksi kelemahan manusia melalui kejenakaan dan humor. Menurut Holman, komedi mengisahkan tentang orang yang hidup dalam suatu negara, terkendali, dan sering dibuat menggelikan oleh keterbatasan mereka, fungsi tubuh, dan sifat kebinatangan (99). Ciri-ciri seragam dari cerita komedi adalah *happy ending*. Plotnya lebih dalam, karakternya lebih terpercaya, dan tingkah laku karakternya tidak kasar atau buruk (Collings, Packham, dan Christiansen, par 4).

Menurut Ingermanson dan Economy (21), seni menulis fiksi dibangun dengan lima kunci yang disebut dengan "*the five pillars of fiction*", yaitu *story world (setting)*, karakter, plot, tema, dan gaya (*style*). *Setting* meliputi: dunia di mana cerita terjadi, kondisi geografi (termasuk batas-batas nasional), ras manusia (termasuk tingkat pendidikan, tanaman, dan binatang), konteks historis, struktur ekonomi, politik, dan keagamaan, makanan, minuman, dan obat-obatan, bahasa, metode hiburan, aturan dan peran seksual.

Karakter adalah para pemain di atas panggung cerita yang dibuat. Pengalaman emosional yang kuat dapat dimunculkan jika karakter yang dibuat dapat meyakinkan sehingga para pembaca dapat merasa benar-benar berada di posisi sang karakter dan mempunyai konflik yang sama.

Plot adalah rangkaian aksi yang diambil oleh karakter untuk menempuh jalannya cerita (Ingermanson dan Economy 26-28). Sedangkan menurut Tobias (12), plot merupakan hal yang berbeda dari cerita (*story*). Cerita adalah kejadian-kejadian yang berurutan (setelah hal ini terjadi, hal ini terjadi, lalu setelahnya lagi hal ini yang terjadi). Plot adalah rangkaian hubungan sebab-akibat yang secara konstan membuat sebuah *pattern* dari kekompakan aksi dan tingkah laku. Tobias

sendiri membaginya ke dalam 20 plot, akan tetapi yang digunakan di sini hanya *love* (cinta) dan *discovery* (penemuan).

Love bercerita tentang kisah cinta antara pria dan wanita. Dalam kisah percintaan ini haruslah ada sebuah masalah yang menghalangi cinta mereka. Masalahnya bisa saja karena kebingungan, kesalah pahaman, dan kebodohan. Atau bisa jadi mereka berbeda dalam beberapa hal, misalnya perbedaan kelas sosial. Dalam suatu percintaan biasanya terdiri dari salah satu orang yang lebih agresif dalam mencari cinta daripada yang lain. Kedua peran dapat dimainkan oleh kedua jenis kelamin. Selain itu, yang membuat sukses adalah adanya "*chemistry*" yang merupakan ketertarikan spesial yang dimiliki masing-masing karakter (Tobias 168-181).

Discovery yang dimaksudkan di sini adalah kisah tentang penemuan arti hidup. Plot *discovery* ini dapat terjadi pada siapa saja. Kemungkinan dari plot ini pun tidak terhingga, akan tetapi semua cerita dibagikan dengan fokus yang pasti. Plot ini merupakan *character plot*. *Action* adalah sebagai pelengkap fungsi karakter. Apa yang dilakukan karakter mencerminkan karakter itu sendiri (Tobias 201-208).

Tema adalah makna yang dalam dari sebuah cerita. Yang harus diwaspadai adalah agar tema tersebut tidak menuntun sebuah cerita menjadi seperti sebuah kotbah. Sebuah kotbah sangat sulit memberikan pengalaman emosional yang kuat bagi pembaca, melainkan hanya akan membuat pembaca mengantuk.

Sebagai penulis, hendaknya mengembangkan suatu keunikan dalam mengekspresikan diri. Hal inilah yang disebut dengan gaya (*style*). Gaya penulisannya bisa jadi kompleks atau sederhana, datar atau mengalir, emosional atau intelektual (Ingermanson dan Economy 30-31).

Selain itu, terdapat juga tujuh kunci sebagai alat taktis untuk memberikan sebuah pengalaman emosional yang kuat. Ketujuh kunci ini berada di dalam level yang terendah dalam plot. Ketujuh kunci ini yaitu *action*, dialog, interior monolog (pikiran), emosi interior, deskripsi, *flashback*, ringkasan naratif. Hal ini dapat dikombinasikan untuk menghantarkan pengalaman emosional yang kuat.

Action adalah apa yang sedang terjadi pada saat ini. Yang harus dilakukan adalah senantiasa menunjukkan *action* yang sedang terjadi saat ini dan bersifat dapat diindera. Dialog adalah jenis *action* yang mana terjadi ketika beberapa orang berbicara. Beberapa dialog juga dapat dikutip kembali sebagai *quote*. Interior monolog menunjukkan apa yang sedang dipikirkan oleh karakter. Interior monolog menghubungkan pembaca dengan otak karakter. Emosi interior dapat digunakan dengan dua cara. Pertama adalah menunjukkan kepada pembaca respons psikologi yang dirasakan oleh karakter. Kedua, menceritakan emosi yang dimiliki oleh karakter. Deskripsi digunakan untuk menghubungkan pembaca dengan penginderaan yang dirasakan oleh karakter, misalnya apa yang karakter lihat, karakter dengar, karakter sentuh dan lain-lain dapat dirasakan pula oleh pembaca. *Flashback* adalah sebuah transisi untuk menunjukkan apa yang terjadi dalam masa lalu karakter. Ringkasan naratif adalah ringkasan dari segala sesuatu yang terjadi di masa lalu atau direncanakan akan terjadi di masa depan. Ringkasan naratif ini merupakan alat yang tidak selalu dapat digunakan (Ingermanson dan Economy 31-35).

Selain unsur cerita, hal yang perlu diperhatikan dalam elemen tulisan adalah seputar tipografi yang digunakan. *Character set* yang lengkap dari sebuah abjad, terdiri dari sekitar 250 karakter, mengandung huruf kapital, huruf kecil, angka, *punctuation*, *diacritical marks*, dan simbol matematika. Kumpulan *character set* yang dapat dibedakan dari yang lain dengan kualitas spesifik dari unsur gambarnya, disebut sebagai "*typeface*". Sekumpulan *typeface* yang digambar dengan cara yang sama, tetapi berbeda satu sama lain dalam hal ketebalan, dinamakan "*type family*" (Samara 19). Sedangkan *font* merupakan mekanisme penghantarannya. Misalnya jika di era sekarang, *font* merupakan *software* yang mengizinkan desainer untuk membuat desain. Suatu *typeface* bisa saja tersedia dalam beberapa format *font* (Lupton 81).

Menurut Samara (22-23), terdapat 5 aspek yang membedakan satu *typeface* dengan *typeface* lain, yaitu *case*, *weight*, *posture*, *width*, dan *style*. *Case* terdiri dari *uppercase* (huruf kapital) dan *lowercase* (huruf kecil). *Weight* adalah ketebalan keseluruhan dari *strokes*, dalam hubungannya dengan tinggi. *Weight*

standar seringkali mengandung *light*, *medium* (regular), *bold*, dan *black* untuk *weight* yang berat. *Posture* adalah orientasi vertikal dari *baseline*. Huruf yang miring disebut sebagai *italic*. *Width* adalah seberapa lebar huruf, dalam hubungannya dengan tinggi. Suatu *typeface* yang hurufnya sempit disebut sebagai *condensed*. Sedangkan *typeface* yang lebih lebar dari regular disebut *extended*. *Style* dibagi ke dalam 2 kategori, yaitu *serif* dan *sans serif*. Selain itu, menurut Samara (26), jarak antar huruf dalam kata-kata, kalimat, dan paragraf juga sangat penting untuk membuat selingan para pembaca.

Sedangkan elemen kedua adalah gambar. Menurut Sanyoto (7), unsur atau elemen seni dan desain (mengingat gambar atau elemen visual juga merupakan elemen desain), meliputi bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, warna, *value*, dan ruang.

Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, dan gempal. Garis dan bidang yang dimaksud di sini sama dengan garis dan bidang yang dimaksud oleh Apriyatno (4). Sedangkan, gempal yang dimaksud di sini sama dengan bentuk menurut Apriyatno (5). Raut adalah ciri khas suatu bentuk. Misalnya bentuk yang berupa titik, rautnya bisa berupa segitiga, elips, dan lain-lain, tergantung alat penyentuh yang digunakan (Sanyoto 83-84).

Ukuran bentuk dikatakan besar manakala bentuk tersebut diletakkan pada area sempit, dan bentuk pada ukuran sama dikatakan kecil manakala diletakkan pada area yang luas. Setiap bentuk juga mempunyai arah kecuali bentuk raut lingkaran dan bola. Arahnya bisa horizontal, vertikal, dan diagonal (Sanyoto 116-117).

Tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Sifat-sifat permukaan bisa kasar-halus, kasap-licin, keras-lunak, bermotif-polos, cemerlang-suram, dan lain-lain (Sanyoto 120-123).

Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang tampak yang disebut pigmen atau warna bahan yang lazimnya terdapat pada benda-benda. Secara subyektif atau psikologis, penampilan warna dapat diperikan ke dalam *hue* (rona warna atau corak warna), *value* (kualitas terang-gelap warna atau tua-muda

warna), dan *chroma* (intensitas atau kekuatan warna yaitu cemerlang-suram warna, cerah-redup warna) (Sanyoto 12).

Sedangkan, Gunadi (21) membagi warna menjadi dua bagian, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas adalah warna yang berada antara kuning sampai merah dan diartikan sebagai daya tarik tinggi, bersemangat, ceria, amarah, dan panas. Warna dingin adalah warna yang berada di antara warna ungu dan warna hijau (kekuning-kuningan) dan sering digunakan untuk simbol kedamaian dan kesejukan.

Ruang merupakan tempat bentuk-bentuk berada. Ruang dibagi menjadi ruang dua dimensi (dwimatra) dan ruang tiga dimensi (trimatra). Di antara kedua ruang itu terdapat ruang trimatra semu, yaitu merupakan ruang datar tetapi secara imajinatif mengesankan dimensi ketiga, yaitu kedalaman (ilusi keruangan) (Sanyoto 127).

2.1.7 Kategori Teknik Cara Pembuatan Buku Ilustrasi

Agar dapat membuat buku ilustrasi dengan efektif dan efisien dalam hal biaya, waktu, tenaga, dan sekaligus dapat menyesuaikan dengan selera sasaran perancangan, maka kategori teknik cara pembuatan buku ilustrasi yang selama ini telah ditemukan oleh manusia penting untuk diketahui.

Teknik pembuatan buku ilustrasi dapat bermacam-macam, misalnya fotografi dan gambar (Hartanto 42). Menurut Arifin dan Yuliansyah (5), fotografi adalah seni merekam atau mengambil gambar-gambar berdasarkan pencahayaan menggunakan alat yang disebut kamera. Dalam dunia fotografi, kamera merupakan alat untuk membentuk dan merekam suatu bayangan potret pada lembaran film (Arifin dan Yuliansyah 13-14). Menurut Tjin (1-7), segitiga emas fotografi terdiri dari bukaan (*aperture*), kecepatan rana (*shutter speed*), dan ISO. *Aperture* adalah bukaan lensa kamera di mana cahaya masuk. *Shutter speed* adalah durasi kamera membuka sensor untuk menyerap cahaya. ISO adalah ukuran sensitivitas sensor terhadap cahaya.

Gambar sendiri dapat dibuat secara manual dan digital. Menurut Beng Rahardian, lukisan secara manual merupakan dasar-dasar kesenirupaan. Lewat

menggambar secara manual, seniman dapat belajar merasakan tekanan dengan kertas, dan ini tak didapatkan dari peranti digital (dalam Asih, par. 5-6).

Brower (par. 1) mengatakan bahwa ilustrasi digital atau komputer merupakan teknik membuat karya ilustrasi dengan menggunakan komputer. Ilustrator digital menggunakan kombinasi antara *software* ilustrasi dan *software* pengedit untuk membuat karya berbasis komputer. Ilustrasi digital bukan hanya mengenai manipulasi gambar dengan menggunakan *software*, tetapi lebih kepada menciptakan kreasi baru dengan alat digital. Ilustrasi digital seringkali juga dikombinasikan dengan ilustrasi tradisional, terutama dalam buku dan buku komik. Hal ini dilakukan agar dapat membuat suatu gaya (*style*) yang unik (Brower, par 3-5). Menurut Mottram (par. 1), ilustrasi kombinasi antara manual dan digital ini biasanya diawali dengan gambar manual dengan menggunakan pensil. Setelah itu, gambar manual ini di-*scan* ke dalam komputer dan mulai diolah dengan *software*, terutama dalam hal pewarnaan dan tekstur.

Menurut Maki (*Storytelling* 45), penggunaan komputer dalam proses *finishing* tidak dapat dihindari. Selain karena faktor penghematan waktu, juga karena terdapat banyak efek serta pengerjaan lainnya yang bisa didapat dari *software-software*.

2.1.8 Kriteria Buku Ilustrasi Yang Baik

Kriteria buku ilustrasi yang baik juga perlu untuk diketahui agar dapat merancang buku ilustrasi dengan sebaik-baiknya, mengikuti kriteria yang ada. Hal ini akan menjadikannya lebih disukai dan lebih mudah dipahami dan diterima oleh masyarakat.

Menurut Male (157), dua elemen, kata-kata dan gambar, harus diucapkan secara simultan, tanpa pengulangan dan saling melengkapi satu sama lain. Misalnya, gambar menggambarkan tentang suatu saran atau arah, sedangkan tulisan menyinggung tentang sesuatu yang sangat berbeda atau tidak dapat dilihat, pertanyaan pelengkap, dan *twist* yang mendasari pesan yang dikandung dalam ilustrasi.

Dalam hal elemen tulisan (kata-kata), menurut Ingermanson dan Economy (21), satu hal yang dicari oleh pembaca dalam kisah fiksi adalah sebuah pengalaman emosional yang kuat. Menurut Tobias (19-30), terdapat rumus-rumus yang perlu diperhatikan dalam membentuk plot yang baik. Pertama adalah tidak adanya tekanan. Kedua, peran antagonis yang menghalangi niat protagonis. Antagonis bentuknya bisa bermacam-macam, misalnya orang lain, tempat, benda, seperti musuh, rival, atau kompetitor atau bisa juga dalam bentuk keraguan, ketakutan, atau kecacatan (misalnya kecanduan alkohol). Ketiga, buatlah tekanan semakin banyak sejalan dengan halangan yang semakin bertambah. Tunjukkan bahwa tekanan dan konflik selalu ada dalam seluruh cerita, tercermin melalui tingkah laku dan secara konstan bertambah kesulitannya. Keempat, jangan hanya mempertanyakan apa yang harus terjadi berikutnya, tetapi tanyakanlah bagaimana kejadian itu akan berefek pada tokoh utama. Kelima, setiap hal yang terjadi, pastikan jika itu hal yang penting. Keenam, buatlah rentetan sebab dan akibat (*causal*) dalam cerita terlihat seperti sesuatu yang kebetulan (*casual*) sehingga pembaca dapat menerimanya sebagai sesuatu yang natural. Ketujuh, perlu diingat bahwa penulis cerita bukanlah Tuhan yang bisa berbuat semaunya dalam cerita itu, karena penulis dalam menulis cerita masih harus menaati aturan yang terdapat dalam dunia ceritanya, bahkan jika aturan itu adalah aturan yang dibuat oleh penulis. Karena itu, jangan memberi solusi yang terasa aneh dan hindari solusi yang mudah, yakni di mana karakter beruntung berada di waktu dan tempat yang tepat. Kedelapan, pastikan karakter utama menampilkan aksi utama pada saat klimaks.

Dalam elemen tulisan, juga diperlukan pengetahuan akan tipografi. Menurut Samara (7), tipografi yang baik adalah yang mudah dibaca (fungsional), bagus untuk dilihat, dan memperhatikan cara menyusunnya. Kata-kata yang terdiri dari huruf kapital semua kurang *legible* jika dibandingkan dengan kata-kata yang terdiri dari huruf kecil semua. Teks *light weight* dipersepsikan lebih tenang, lebih lanjut, tidak terlalu penting atau sebagai teks pendukung. Huruf miring (*italic*) dipersepsikan sebagai membaca cepat atau mempunyai irama intens daripada huruf roman di sekitarnya. Karena itu, pengaturan *weight* dan *posture* dapat

digunakan untuk membuat penekanan (*emphasize*) dan hirarki. Huruf *extended* dipersepsikan sebagai membaca dengan lambat. Sebaliknya, huruf *condensed* dipersepsikan dengan tempo yang lebih cepat (Samara 24-25).

Menurut Lupton (54), hal yang harus diperhatikan dalam mencampurkan beberapa *typeface* adalah dengan mencari bentuk yang kontras, sehingga menimbulkan perbedaan yang tegas. Cobalah untuk mencampurkan jenis yang besar dan tipis dengan jenis yang gelap untuk mendapatkan hasil yang kontras.

Menurut Lupton (132), hirarki mengekspresikan organisasi dari isi atau konten, memberi penekanan pada beberapa elemen dan mengemudikan yang lain. Sebuah hirarki visual mempermudah pembaca dalam membaca sebuah teks. Memberi penekanan pada huruf atau frase dapat dilakukan dengan bermacam cara, misalnya dengan *bold*, *italic*, *small caps*, atau mengubah warna dan lain-lain. Atau bisa juga penekanan dengan *typeface* yang berbeda.

Menurut Sanyoto (146), terdapat tujuh prinsip dasar seni dan desain, antara lain irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, proporsi atau perbandingan, kesederhanaan, dan kejelasan. Jika menciptakan suatu karya dengan memperhatikan tujuh prinsip dasar ini saja, maka setidaknya telah tercipta suatu karya yang memiliki keindahan.

Irama adalah gerak yang berukuran (teratur) dan mengalir. Irama berupa gerak berulang dalam keberkalaan unsur-unsur seni atau desain yang antara lain meliputi keberkalaan ukuran, arah, warna, tekstur, gerak, dan jarak (Sanyoto 157).

Karya seni atau desain harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan. Seluruh bagian-bagian atau dari semua unsur yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian-bagian yang mengganggu, terasa keluar dari susunan atau dapat dipisahkan (Sanyoto 213).

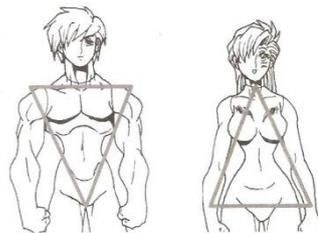
Dominasi bisa disebut dengan keunggulan, keistimewaan, keunikan, keganjilan, kelainan atau penyimpangan (anomali). Dominasi bertugas sebagai pusat perhatian dan daya tarik (Sanyoto 225).

Sebuah karya dikatakan seimbang manakala di semua bagian pada karya bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa tenang dan enak dilihat (Sanyoto 237).

Proporsi adalah suatu ukuran perbandingan dari penciptaan karya seni atau desain yang dibuat atas dasar kaidah-kaidah perbandingan yang dianggap paling ideal sehingga diperoleh karya seni atau desain yang menarik (Sanyoto 251). Dalam menggambar, teknik dan proporsi ini tidaklah mutlak (Apriyatno 41).

Maki (*Perfect* 7) juga menyetujui Apriyatno, menurutnya, dalam menggambar *manga*, juga tidak ada sistem yang pasti kecuali sistem yang telah kita pilih atau kita temukan sendiri. Sistem yang kita jalankan belum tentu terpakai bagi artis lainnya, begitu pula sebaliknya. Kadang-kadang artis terlalu memusingkan proporsi dan ukuran yang "benar" sewaktu menggambar tubuh dan gerakannya. Ingatlah bahwa dalam menggambar istilah "enak dilihat" dan "janggal" lebih pantas dipakai ketimbang "benar" ataupun "salah". Jadi selama karya enak dan pantas kelihatannya, sedikit banyak berarti telah berhasil (Maki, *Perfect* 28).

Secara garis besar, tubuh pria berbentuk seperti sebuah segitiga terbalik, dimulai dari bahu sampai ke pinggang. Sedangkan tubuh wanita berbentuk sebaliknya, dengan bagian pinggul lebih besar daripada milik pria (Maki, *Perfect* 40).



Gambar 2.11. Perbedaan tubuh pria dan wanita

Sumber: Maki (*Perfect*. 2004, p. 40)

Proporsi di atas adalah proporsi tubuh yang cenderung mendekati ideal (real). Sedangkan dalam *manga* sendiri, terdapat gaya gambar *chibi* (*Child Body*) dan *SD* (*Super Deformed*) yang secara proporsi sangat jauh dari proporsi ideal.

Chibi adalah istilah yang digunakan ketika menggambar karakter dalam ukuran tinggi dan besar yang menyerupai tubuh anak kecil. Sedangkan *SD* adalah

istilah untuk karakter-karakter yang digambar menggunakan ukuran orang kerdil. Kedua gaya gambar ini sering digunakan para *mangaka* sewaktu mereka ingin menunjukkan adegan-adegan yang mengarah ke kesan lucu dan menarik perhatian pembaca. Selain itu, gaya gambar ini juga bisa dipakai sebagai gaya gambar utama.

Jika gaya gambar *chibi* digunakan sebagai "pemanis" untuk menunjukkan adegan-adegan sewaktu karakter menjadi lucu, maka tingkat kerumitan gambar sebaiknya tidak usah terlalu detail. Sebaliknya, jika menjadi gaya gambar utama, maka gunakanlah ukuran dan bentuk kepala remaja atau dewasa dan tubuh juga digambar serumit mungkin.



Gambar 2.12. *Chibi*

Sumber: Maki (*Perfect*. 2004, p. 45)

Sedangkan dalam menggambar dengan gaya *SD*, terdapat beberapa rumusan tetap. Misalnya, dengan satuan ukuran sekitar 2,5 hingga maksimal 3 kepala untuk ukuran tubuh maka besar kepala karakter menjadi jauh lebih besar daripada besar badannya. Ukuran wajah sebaiknya dibuat menjadi jauh lebih mungil daripada biasanya. Dan juga, selain ukuran mata yang diperbesar menjadi sekitar 2,5 kali dari aslinya, hidung sebaiknya digambar dengan menggunakan titik atau malah sebaiknya jangan dibuat sama sekali. Sedangkan badan mereka sebaiknya jangan dibuat terlalu detail. Bayangkan bentuknya macam bentuk badan boneka *Teddy Bear* yang sederhana (Maki, *Perfect* 45-46).



Gambar 2.12 *Super deformed (SD)*

Sumber: Maki (*Perfect*. 2004, p. 46)

Selain gaya ideal, *chibi*, dan SD, dalam manga juga tidak dilarang untuk berkreasi dan menciptakan gaya sendiri yang unik dan jauh dari ideal. Kuncinya ada pada perubahan rangka tubuh tokoh dan blok-blok geometris (Maki, *Perfect* 52).



Gambar 2.13. Contoh kreasi gaya

Sumber: Maki (*Perfect*. 2004, p. 52)

Sederhana adalah tidak lebih dan tidak kurang. Jika ditambah akan terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang (Sanyoto 263). Kejelasan artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki dua atau banyak arti (Sanyoto 264).

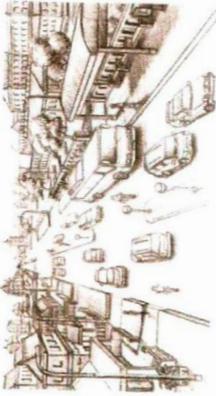
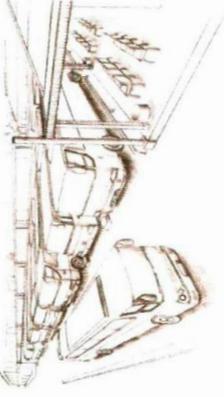
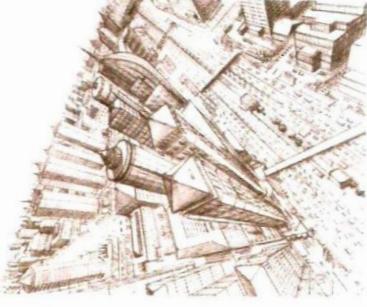
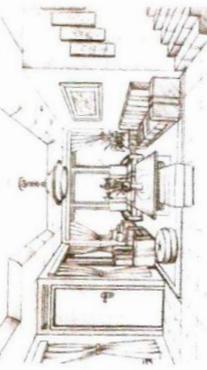
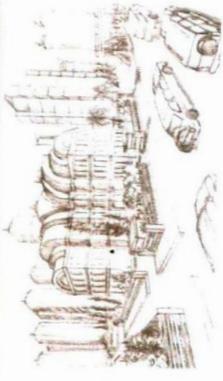
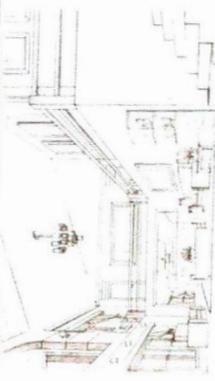
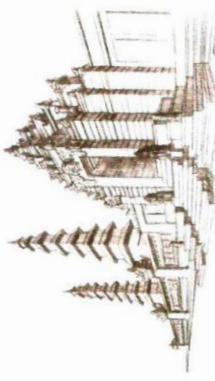
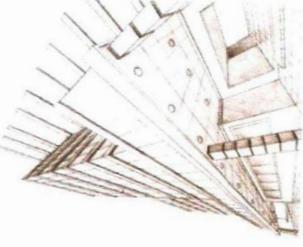
Selain itu, dalam kepentingan penyampaian pesan, gambar atau elemen visual juga harus mendukung cerita dan masuk akal. Menurut Male (152-154), seorang ilustrator tidak dapat mempertahankan kredibilitas dengan sukses jika

karakternya dimanipulasi sedemikian rupa sehingga tingkah lakunya tidak seperti realitas. Karena itu, dibutuhkanlah referensi bagaimana mengembangkan karakter dalam hal kepribadian, watak, penampilan fisik, dan situasi dalam keluarga dan pergaulan. Apapun gayanya, baik menggunakan karikatur, distorsi, dan lain-lain, setiap karakter harus dipahami dengan seksama dari bahasa tubuh (*body language*), gestur, ekspresi, gerakan, keistimewaan, dan keunikan individual.

Dalam hal keunikan karakter, masih dalam gaya *manga*, Gray membaginya menjadi dua, yaitu karakter baik dan karakter jahat. Karakter baik biasanya mempunyai pupil yang besar, bahkan ketika mereka mempunyai iris yang kecil, dan ekspresi mereka biasanya lembut (Gray 22). Sedangkan karakter jahat kebanyakan mempunyai pupil yang kecil dan alis yang dramatis. Mereka juga sering digambarkan dengan wajah yang buruk rupa (Gray 26).

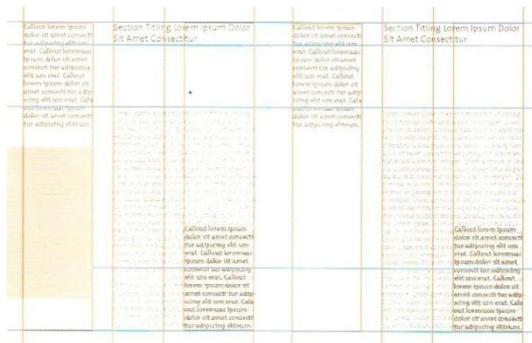
Dalam menggambar latar belakang, menurut Maki (*Storytelling* 30) penggunaan perspektif tidak dapat dihindarkan. Menurut Apriyatno (17), perspektif adalah teknik yang tercipta karena keterbatasan jarak pandang mata kita dalam melihat obyek. Perspektif dapat digolongkan menjadi perspektif satu titik hilang, dua titik hilang, dan tiga titik hilang. Titik hilang adalah titik terjauh dari jangkauan. Sedangkan garis horizon adalah garis khayal mata. Di mana pengamat berada, di situlah garis horizon berada. Adapun ketiga perspektif tadi, masing-masing dapat dibagi lagi menjadi berbagai sudut pandang berdasarkan posisi mata berada. Sudut pandang tersebut ada tiga macam, yaitu sudut pandang mata burung, sudut pandang normal, dan sudut pandang mata kucing (Apriyatno 17-24).

Tabel 2.1.8.1. Macam Perspektif

	Perspektif Satu Titik Hilang	Perspektif Dua Titik Hilang	Perspektif Tiga Titik Hilang
Mata Burung	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 20)</p>	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 30)</p>	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 38)</p>
Normal	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 22)</p>	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 33)</p>	
Mata Kucing	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 25)</p>	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 36)</p>	 <p>Sumber: Apriyatno (2004, p. 40)</p>

Adapun unsur tulisan dan gambar (visual) ini disusun sedemikian rupa menjadi satu dan disebut sebagai *layout*. Menurut Siebert dan Ballard (1-7), terdapat tiga kriteria utama dalam sebuah layout yang baik, yaitu *work*, *organize*, dan *attract*. *Work* berarti layout tersebut harus dapat mengantarkan pesan secara cepat. Untuk *organize*, pembaca haruslah dapat membacanya dengan mudah dan lancar. Selain itu, *layout* juga harus dapat menarik (*attract*).

Menurut Samara (66), *grid* adalah salah satu pendekatan sederhana untuk mencapai tujuan penyampaian pesan. Lupton (151) mengatakan sebuah *grid* yang efektif tidak dibangun dalam formula yang kaku, akan tetapi dengan struktur yang fleksibel. Lupton membagi *grid* menjadi tiga, yaitu *single-column grid* (bentuk yang paling sederhana), *multicolumn grid*, dan *modular grid* yang mempunyai pembagian horizontal yang konsisten dari atas ke bawah dan pembagian vertikal dari kiri ke kanan (Lupton 178-195). Samara (74-77) menambahkan *hierarchical grid* dan pendekatan alternatif, yaitu *breaking the grid*. *Hierarchical grid* digunakan apabila dibutuhkan *grid* yang tidak sesuai dengan semua kategori. *Grid* ini memenuhi kebutuhan akan informasi, akan tetapi lebih bergantung pada penempatan intuitif dari *alignment* sesuai dengan proporsi, daripada jarak yang tetap. Sedangkan *breaking the grid* digunakan jika isi yang disampaikan memang perlu untuk tidak mengikuti semua struktur untuk membuat reaksi emosional pembaca dengan spesifik.



Gambar 2.14. *Hierarchical grid*

Sumber: Samara (2006, p. 74)

2.1.9 Prosedur Proses Perancangan Buku Ilustrasi

Agar dapat membuat buku ilustrasi yang baik dan menjawab permasalahan, diperlukan pengetahuan mengenai prosedur proses perancangan buku ilustrasi. Tanpa melakukan prosedur ini, bukan tidak mungkin buku ilustrasi yang dibuat akan salah sasaran.

Menurut Male (13-40), prosedurnya dibagi ke dalam lima tahap. Tahap pertama adalah mengembangkan *brief (developing the brief)*. Brief yang disajikan haruslah mengandung tiga petunjuk yang jelas, yaitu tentang *the rationale, the aim, dan the objectives*.

The rationale meliputi pertanyaan mengapa proyek ini perlu dibuat. *The rationale* haruslah menyampaikan seberapa besar pengetahuan atau empati ilustrator berkenaan dengan tema proyek. Beberapa hal atau pengalaman yang berhubungan dengan tema juga akan turut berperan dalam menyediakan wawasan tambahan.

The aim meliputi pertanyaan apa yang akan dilakukan. Di sini, bagaimana sifat dan cakupan proyek haruslah ditetapkan dengan jelas dan apa yang akan terwujud dalam kesimpulan.

The objectives meliputi pertanyaan bagaimana daftar metodologi yang jelas yang harus dikerjakan. Hal ini menekankan pada aksi yang harus dilakukan. Biasanya dilakukan dengan menyusun jadwal yang jelas.

Tahap kedua adalah menjawab *brief (answering the brief)*. Proses ini merupakan bagian dari analisa. Yaitu analisa mengenai apa masalah yang perlu ditangani dan apa yang perlu dikomunikasikan, bagi siapa dan kepada siapa. Karena itu, dibutuhkanlah pengenalan dan pemahaman akan konteks, pembaca (*audiences*), klien, dan materi pokok.

Dalam mengenali dan memahami konteks yang ada, pertanyaan yang terpenting di sini adalah pertanyaan mengenai definisi dari ilustrasi. Ilustrasi yang dibuat nantinya haruslah sejalan dengan definisi itu. Jika sudah keluar dari definisi tersebut, maka gambar itu tidak bisa lagi disebut sebagai ilustrasi.

Selanjutnya, pemahaman akan pembaca juga sangat diperlukan agar pesan dapat tersampaikan dengan sukses. Yang terpenting adalah untuk mengetahui bagaimanakah respon yang akan diberikan oleh pembaca dan apakah mereka akan 'membeli' pesan yang dikomunikasikan. Hal ini berhubungan juga dengan bagaimana pembaca menginterpretasikan dan menerjemahkan tanda dan simbol, dan mengartikan maknanya.

Pemahaman akan klien juga diperlukan terutama jika ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan klien komersial. Jika ilustrasi ini dibuat sendiri, akan ada persyaratan jika ingin dikomersialkan, misalnya keinginan penerbit untuk memproduksi, mendistribusikan, dan kemudian akses kepada pembaca potensial. Namun juga dimungkinkan untuk menerbitkan sendiri dan menciptakan peluang pemasaran yang tepat.

Pemahaman akan materi pokok dan cara memasangkannya dengan ilustrasi juga sangat penting. Ilustrator menginformasikan, menceritakan, dan memberikan komentar dengan cara yang sama dengan penulis. Pencarian pengetahuan dan informasi seputar materi pokok merupakan prasyarat untuk sukses. Penulisan dan ilustrasi lebih dari sekedar berdekatan, mereka adalah sama dan satu. Hubungannya secara tersirat dicontohkan oleh fakta bahwa 50% dari cerita bergambar dan fiksi naratif awal ditulis dan diilustrasikan oleh orang yang sama.

Tahap ketiga adalah proses konseptual (*the conceptual process*). Bagaimana pun kompleksnya suatu brief, proses awal dari memulai dan memunculkan ide dan konsep, secara umum hampir sama dan praktik yang paling sering dilakukan adalah dengan *brainstorming* dan merekam semua pikiran dan gagasan dengan menulis atau menggambar. Mendapat inspirasi dan mengembangkannya ke dalam ide visual yang kreatif memang bukanlah sesuatu yang dapat dilakukan tanpa berpikir. Hal ini tidak dapat disamakan dengan pekerjaan yang sederhana dan berulang-ulang.

Mengeksplorasi baik pemikiran secara lugas maupun yang tidak lugas, membuat *spider diagrams*, daftar, dan sketsa sederhana atau kompleks. Proses kreatif dimulai dan mengalir lebih mudah dan lebih konkret dengan cara-cara ini,

sehingga dapat menemukan ide yang dapat direalisasikan. Tidak dianjurkan untuk membuang ide dan fokus kepada satu pilihan yang mungkin dapat dilanjutkan ke dalam interpretasi akhir. Selain itu, penting juga untuk mengusahakan kebaruan dan orisinalitas bahkan jika di dalam *brief* mempunyai banyak pembatasan, misalnya sempitnya sasaran perancangan atau materi pokok yang tidak terlalu tampak menarik. Penerapan proses kreatif dengan berdaya cipta, imajinatif, dan orisinal adalah sesuatu yang hakiki dan melekat pada setiap individu. Ini adalah sesuatu yang tidak dapat diberikan, tetapi dapat dikeluarkan, dikontrol, dan diarahkan.

Selanjutnya, tahap keempat adalah riset (*research*). Tujuan dari riset tidak hanya untuk memperoleh informasi yang apa adanya tentang materi pokok, melainkan juga dapat mendemonstrasikan bagaimana perbandingan data-data dan berikutnya, ringkasan kesimpulan yang dapat berperan dengan tepat untuk pengetahuan.

Tahap terakhir adalah menggambar (*drawing*). Menggambar adalah dasar di mana citra visual dibangun. Menggambar dapat dilakukan dengan berbagai gaya ilustrasi, mulai dari realisme sampai pada abstrak. Melalui menggambar juga dapat mengutarakan identitas ilustrator dan menciptakan serta mengembangkan gaya pribadi. Ini adalah fungsi utama yang mana seorang ilustrator harus mempunyai dan menentukan dasar dari bahasa visual. Observasi dan pembelajaran adalah semua bagian dari pendidikan seorang ilustrator. Menggambar ini berhubungan dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, ruang dan proporsi, perspektif, emosi, dan aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pokok. Menggambar dalam hal ini adalah mengeluarkan semua ide visual yang ada, dari konsep hingga penyelesaian.

Ada tiga kunci yang dapat diaplikasikan dalam menggambar obyek, alam, atau buatan manusia, yaitu *What*, *Why*, dan *How*. *What* menanyakan mengenai morfologi, yang berarti bentuk, struktur, anatomi, dan bagaimana obyek dibuat. Memahami tentang anatomi dan bisa mempresentasikan figur secara akurat akan memberikan kesempatan untuk mengembangkan penerapan ilustrasi. *Why* menanyakan ekologi, yaitu seputar di mana, kapan, dan dengan siapa. *How*

menanyakan biologi, yaitu seputar bagaimana hal ini dapat bekerja, apa yang harus dilakukan oleh obyek ini.

2.2 Tinjauan Buku Ilustrasi Yang Akan Dirancang

Setelah mengetahui mengenai teori-teori tentang buku ilustrasi, adalah penting untuk meninjau kembali buku ilustrasi yang akan dirancang. Hal ini dilakukan untuk mengecek kembali apakah buku ilustrasi memang dapat menjadi solusi yang tepat atas permasalahan yang ada.

2.2.1 Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

Dalam perancangan buku ilustrasi ini terdapat perpaduan isi yaitu memperkenalkan batik Kudus sebagai salah satu warisan budaya bangsa yang dikemas dalam suatu cerita fiksi naratif bertema kehidupan anak SMA.

Hal ini sesuai dengan karakteristik usia 15-18 tahun yang menurut Lisa Narwastu, tidak menyukai sesuatu yang berat dan butuh banyak pemikiran. Sedangkan pengenalan akan batik Kudus sebagai warisan budaya pada umumnya akan dipandang oleh usia 15-18 tahun sebagai hal yang berat dan butuh banyak pemikiran. Karena itu, untuk membuat pengenalan batik Kudus menjadi topik yang ringan, dikemaslah ke dalam fiksi naratif. Selain itu, dalam hal bacaan, mereka juga memang lebih memilih membaca kisah fiksi daripada ensiklopedia (personal conversation, 30 Januari 2014).

Ide pokok dalam cerita ini adalah batik Kudus sebagai warisan budaya yang sebenarnya juga dapat dikategorikan sebagai pendidikan untuk usia 15-18 tahun.

Adapun batasan pengenalan batik Kudus meliputi pandangan orang terhadap batik Kudus (baik orang pribumi maupun orang asing), ciri khas batik Kudus, motif - motif (baik motif klasik dan motif kontemporer), proses membuat batik tulis, keuntungan batik Kudus (keuntungan ini berupa kesuksesan tokoh utama ketika menjadi pembatik Kudus, baik dari segi popularitas maupun dari segi ekonomi. Akan tetapi lebih ditekankan pada segi popularitas karena menurut Lisa Narwastu, yang paling diinginkan sasaran perancangan adalah bisa eksis dan populer (personal conversation, 30 Januari 2014)), batik Kudus di masa

kontemporer yang bergaya eklektik (Hal ini penting untuk menarik sasaran perancangan karena menurut Lisa Narwastu, sasaran perancangan menyukai hal-hal kontemporer yang *up to date* dan di masa kontemporer ini, gaya eklektik memang disukai (personal conversation, 10 April 2014)), dan juga kesulitan batik Kudus di masa kini, yaitu kurangnya SDM, berikut usaha yang dilakukan oleh pembatik Kudus terkait kurangnya SDM ini.

Dalam memperkenalkan motif-motif, tidak semua motif dapat ditampilkan dan dijelaskan nama, makna, maupun kegunaannya. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan, terutama karena batik Kudus sempat "punah" selama puluhan tahun. Kepunahan tersebut membuat banyak motif dan penjelasannya yang hilang.

Adapun kisah fiksi naratif ini disuguhkan dengan *genre* komedi dengan plot *discovery* dan *love* yang disukai oleh usia 15-18 tahun dan cocok dengan tema pengenalan akan batik.

Genre komedi dipilih karena menurut wawancara dari 6 orang sasaran perancangan, 3 orang menyukai *genre* komedi. Hal ini juga diperkuat dengan wawancara dengan Jessie Monika, seorang penulis, yang juga mengatakan bahwa usia 15-18 tahun cenderung menyukai komedi, terutama komedi romantis (personal conversation, 10 April 2014). Selain itu, *genre* komedi juga dapat membawakan materi pengenalan batik Kudus yang serius menjadi terkesan lebih santai dan ringan. Hal ini sesuai dengan karakteristik usia 15-18 tahun yang menurut Lisa Narwastu, tidak menyukai sesuatu yang berat dan butuh banyak pemikiran. Dalam hal bacaan, mereka lebih memilih membaca kisah fiksi daripada ensiklopedia (personal conversation, 30 Januari 2014).

Plot *discovery* (penemuan arti hidup) dipilih karena cocok dengan ide pengenalan batik Kudus, terutama pada bagian tentang keuntungan batik Kudus, bagaimana pandangan orang terhadap batik Kudus, dan kesulitan batik Kudus di masa kini. Selain itu, plot *discovery* juga cocok dengan sisi psikologis sasaran perancangan yang mempertanyakan dirinya di masa depan (Ndraha dan Simanjuntak 17).

Plot *love* dipilih karena cocok dengan ide pengenalan batik Kudus, yaitu pada bagian keuntungan batik Kudus. Plot ini dimasukkan karena menurut Ndraha dan Simanjuntak, yang membanggakan bagi seorang remaja madya (usia 15-18 tahun) adalah jika mempunyai pacar. Bagi mereka, mempunyai pacar adalah simbol *prestise* tersendiri. Apalagi kalau pacar mereka ganteng atau cantik, kaya, punya status sosial terhormat, mereka akan mati-matian mempertahankan hubungan ini (112). Selain itu menurut Lisa Narwastu, plot ini sangat menarik bagi usia 15-18 tahun (personal conversation, 30 Januari 2014). Hal ini juga disetujui oleh Jessie Monika (personal conversation, 10 April 2014).

Mengenai tokoh utama, ditampilkanlah tokoh utama sosok remaja SMA beserta pola pikirnya yang seperti pola pikir anak SMA pada umumnya. Hal ini dilakukan agar sasaran perancangan menjadi lebih dekat dan seolah-olah berada di posisi sang tokoh utama. Sedangkan agar tetap menyambung dengan ide cerita, dikisahkan bahwa tokoh utama ini merupakan anak seorang pembatik Kudus.

Selain itu, juga ditampilkan konflik berupa hubungan antar teman. Menurut Lisa Narwastu, hal yang terpenting pada usia 15-18 tahun adalah pertemanan. Biasanya mereka akan cenderung melakukan apa yang kebanyakan teman-teman mereka lakukan agar bisa diakui. Sebaliknya, menjadi pembatik bukanlah hal yang dipilih kebanyakan orang (personal conversation, 30 Januari 2014). Karena itu, ditampilkanlah tokoh utama yang malu akan kemampuan membatiknya.

2.2.2 Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Seluruh rangkaian isi buku yang akan dirancang berasal dari informasi-informasi yang didapatkan dari berbagai sumber terpercaya dan dibuat untuk mencapai tujuan tertentu. Melalui buku ini, diharapkan batik Kudus sebagai salah satu warisan budaya bangsa dapat diperkenalkan kepada usia 15-18 tahun. Dan dengan adanya langkah awal ini, diharapkan usia 15-18 tahun selanjutnya dapat lebih memperhatikan serta membantu melestarikan batik Kudus.

Hal ini didasari akan kenyataan di lapangan bahwa banyak generasi muda yang tidak mengetahui eksistensi batik Kudus. Tidak hanya dari luar kota, bahkan

orang-orang yang tinggal di kota Kudus pun juga sebagian besar masih tidak mengetahui tentang eksistensi batik Kudus. Berdasarkan survei singkat yang dilakukan melalui jejaring sosial *Facebook*, dari 20 orang Kudus secara *random*, didapati 14 orang mengaku sama sekali belum pernah mendengar tentang batik Kudus.

Karena kurang dikenal oleh warganya sendiri, maka jumlah orang yang menjadi pembatik pun sangat sedikit. Jika hal ini terus dibiarkan, dikhawatirkan batik Kudus akan kembali punah. Ummu Asiyati, seorang pengrajin batik Kudus mengatakan bahwa tantangan terbesar yang dihadapi saat ini adalah regenerasi, terutama di bidang batik tulis. Beliau mengatakan bahwa sekarang saja sudah sangat sulit mencari karyawan yang bersedia membuat batik tulis, apalagi untuk ke depannya. Dikhawatirkan, batik tulis Kudus akan kembali punah di masa mendatang (personal conversation, 19 Oktober 2013). Menurut Kartasasmita, ketua umum yayasan batik Indonesia, masalah regenerasi ini juga dipertanyakan oleh UNESCO karena UNESCO melihat bahwa banyak pembatik yang sudah berusia lanjut dan nyaris punah (dalam Aditio, par. 5).

Hal ini sangat disayangkan mengingat motif batik Kudus yang khas dan berbeda dari batik daerah lain, seharusnya bisa menjadi kebanggaan tersendiri bagi warga Kudus, meningkatkan pendapatan perkapita, sekaligus juga merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang seharusnya bisa dijaga dan dilestarikan. Selain itu, batik juga merupakan identitas budaya yang dapat menorehkan dan memperkuat karakter bangsa di tengah hegemoni budaya global yang cenderung *mainstream* dalam masyarakat kontemporer (Efianingrum 1).

2.2.3 Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Batik Indonesia merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui secara resmi oleh UNESCO, termasuk di dalamnya adalah batik Kudus. Menurut sejarahnya, batik Kudus yang konon sempat menjadi usaha massal warga Kudus ini sempat "punah". Namun baru-baru ini, terdapat dua pembatik yang mengangkatnya kembali, yaitu Yuli Astuti dan Ummu Asiyati.

Usaha batik Kudus ini pun juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membuka lapangan kerja bagi masyarakat setempat, sehingga dapat mengurangi jumlah pengangguran. Mengingat motifnya yang tergolong rumit, dalam membuat batik Kudus, terutama batik tulis, dibutuhkan ketelatenan, kesabaran, dan kemauan yang kuat.

Tidak hanya membuatnya, dahulu bahkan untuk mempelajari batik Kudus sendiri juga merupakan suatu tantangan yang tidak mudah karena setelah kepunahannya, sangat sulit untuk mencari sumber sebagai tempat belajar. Yuli Astuti sempat menceritakan pengalamannya saat belajar batik Kudus. Beliau harus pergi ke berbagai kota, seperti Pekalongan, Lasem, dan lain-lain mengingat batik Kudus juga mendapat pengaruh dari kota-kota tersebut, serta harus melakukan berbagai penelitian, seperti mendatangi gunung Muria secara langsung untuk mendalami makna motif kapal kandas (personal conversation, 10 Januari 2014). Begitu pula dengan Ummu Asiyati (personal conversation, 23 Oktober 2013) yang juga harus rela bepergian ke berbagai kota dan menghabiskan banyak uang untuk belajar batik.

Akan tetapi, untuk saat ini, mempelajari batik Kudus tidaklah menjadi kendala yang seberat dulu. Dikarenakan kedua pembatik Kudus, yakni Yuli Astuti dan Ummu Asiyati bersedia membagikan ilmunya bagi orang-orang yang ingin menjadi pembatik dan bekerja di tempat mereka. Bahkan terkadang, selain memberi pelatihan, mereka juga kerap memberi uang pesangon bagi mereka yang betah belajar membatik. Hal ini dilakukan untuk memotivasi masyarakat sekitar agar lebih giat dalam belajar dan tidak cepat bosan dengan pekerjaan membatik. Dengan demikian, sebenarnya jalan untuk menekuni profesi ini pun sudah terbuka dengan lebar dan sangat berpotensi untuk mengurangi angka pengangguran.

2.2.4 Tinjauan Fungsi dan Peranan Buku Ilustrasi Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan.

Dalam kaitannya dengan batik Kudus sebagai tema perancangan, ilustrasi dapat membantu memperjelas informasi yang ada di dalam buku, sehingga informasi yang ada pun lebih terasa lebih nyata dan otentik. Selain itu, ilustrasi

juga membantu menghindari salah tafsir dan hal-hal yang ambigu, sehingga isi pesan juga dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam kaitannya dengan sasaran perancangan, yaitu usia 15-18 tahun, buku ilustrasi batik Kudus yang dikemas dengan *genre* cerita yang mereka sukai juga lebih dapat diterima dengan mudah karena sesuai dengan karakteristik sasaran perancangan yang menyukai hal-hal yang bersifat ringan dan tidak menyukai hal-hal yang butuh banyak pemikiran. Selain itu, buku ilustrasi juga dapat menarik minat baca, baik orang yang berkemampuan visual maupun yang berkemampuan verbal.

2.3 Identifikasi Perancangan yang Telah Lalu

2.3.1 Tinjauan Aspek Bentuk Buku yang Pernah Dirancang

Buku pertama berjudul "Batik Pesisir Pusaka Indonesia Koleksi Hartono Sumarsono" yang ditulis oleh Ishwara et al. Buku ini mengangkat tentang batik-batik pesisir di Indonesia, termasuk salah satunya adalah batik Kudus. Buku ini terdiri dari 266 halaman dan berukuran besar (23 cm x 28 cm). Teksnya menggunakan bahasa Indonesia. Sampulnya berupa *hardcover*. Harganya berkisar antara Rp 250.000,00 hingga Rp 315.000,00.

Buku kedua berjudul "The 20th Century Batik Masterpieces: Tumbu Ramelan Collections" yang ditulis oleh Ramelan et al. Buku ini mengangkat tentang batik-batik yang terdapat di pulau Jawa dan Sumatra, termasuk salah satunya batik Kudus). Buku ini terdiri dari 306 halaman dan berukuran besar (21,7 cm x 29,1 cm). Teksnya bilingual, menggunakan bahasa Indonesia pada kolom kiri dan terdapat terjemahannya ke dalam bahasa Inggris pada kolom kanan. Sampulnya berupa *hardcover*. Harganya berkisar antara Rp 500.000,00 hingga Rp 575.000,00.

Buku ketiga berjudul "Batik: Warisan Adiluhung Nusantara" yang ditulis oleh Asti Musman dan Ambar B. Arini. Buku ini mengangkat tentang berbagai hal mengenai batik di Indonesia, mulai dari sejarah batik, proses pembuatan batik, ragam batik dan lokasi wisata batik, berbagai ragam kreasi batik (misalnya *fashion*, pernak-pernik), dan bahkan tips belanja batik. Akan tetapi buku ini sama

sekali tidak membahas mengenai batik Kudus. Buku ini terdiri dari 186 halaman dan berukuran kecil (17,5 cm x 24,5 cm). Teksnya menggunakan bahasa Indonesia. Sampulnya berupa softcover. Harganya berkisar Rp 42.400,00 hingga Rp 49.900,00.

2.3.2 Tinjauan Aspek Isi Buku yang Pernah Dirancang

Buku pertama berjudul "Batik Pesisir Pusaka Indonesia Koleksi Hartono Sumarsono" yang ditulis oleh Ishwara et al. Buku ini mengangkat batik-batik pesisir yang ada di Indonesia yang diproduksi pada periode 1870-1960, termasuk salah satunya adalah batik Kudus walaupun dalam buku ini, batik Kudus hanya dijelaskan sekilas saja dan tidak terlalu detail. Penjelasan tentang batik Kudus hanya setengah halaman dari total 266 halaman. Akan tetapi, pembahasan batik Kudus di sini cukup bervariasi dan mewakili dalam hal gambar-gambar motif yang ditampilkan. Misalnya, ditampilkan motif yang mendapat pengaruh dari Cina dan Eropa. Adapun yang dibahas dalam buku ini adalah batik Kudus klasik yang dibuat oleh keturunan Cina. Dalam buku ini, sama sekali tidak membahas mengenai batik Kudus kontemporer. Selain itu, buku ini disuguhkan secara deskriptif, yaitu dengan menyajikan penjelasan dan informasi yang berkaitan dengan batik pesisir.

Buku kedua berjudul "The 20th Century Batik Masterpieces: Tumbu Ramelan Collections" yang ditulis oleh Ramelan et al. Buku ini mengangkat batik-batik yang terdapat di Jawa dan Sumatra, termasuk salah satunya adalah batik Kudus walaupun dalam buku ini, batik Kudus hanya dijelaskan sekilas saja dan tidak terlalu detail. Penjelasan batik Kudus terdapat pada halaman 84-85 dan hanya terdiri dari satu paragraf. Itu pun penjelasannya dijadikan satu dengan batik Demak yang juga merupakan batik pesisir dan sama-sama terkenal dengan Islam. Sedangkan gambar batik Kudus yang disajikan hanya terdiri dari 3 gambar motif batik tahun 1910-1930. Sama sekali tidak ada pembahasan mengenai batik Kudus kontemporer. Sama seperti buku pertama, buku ini juga disuguhkan secara deskriptif, yaitu dengan menyajikan penjelasan dan informasi yang berkaitan dengan batik Jawa dan Sumatra.

Buku ketiga berjudul "Batik: Warisan Adiluhung Nusantara" yang ditulis oleh Asti Musman dan Ambar B. Arini. Buku ini mengangkat tentang berbagai hal mengenai batik di Indonesia, mulai dari sejarah batik, proses pembuatan batik, ragam batik dan lokasi wisata batik, berbagai ragam kreasi batik (misalnya *fashion*, pernak-pernik), dan bahkan tips belanja batik. Akan tetapi buku ini sama sekali tidak membahas mengenai batik Kudus. Sama seperti buku pertama dan kedua, buku ini juga disajikan secara deskriptif, yaitu dengan menyajikan penjelasan dan informasi yang berkaitan dengan batik Indonesia.

2.3.3 Tinjauan Aspek Visual

Buku pertama berjudul "Batik Pesisir Pusaka Indonesia Koleksi Hartono Sumarsono" yang ditulis oleh Ishwara et al. Dalam menyajikan elemen visualnya, buku ini menggunakan teknik fotografi. Sehingga batik-batik tersebut dapat terdokumentasikan secara lebih jelas dan nyata. Buku ini sendiri didominasi oleh foto-foto daripada teks (tulisan). *Layout* buku ini adalah minimalis dan tampak elegan, menggunakan *grid*, dan banyak menggunakan *whitespace*. Menurut Purnama (par. 2), *whitespace* adalah ruang kosong, bagaikan ruang yang disediakan untuk bernafas atau beristirahat, yaitu dengan cara memberi jarak antara gambar dengan tulisan, *border* dengan isi, judul dengan teks, dan lain-lain sehingga semua isi atau konten dapat dinikmati dan dibaca dengan lebih nyaman. Buku ini disajikan dengan *full colour*.

Buku kedua berjudul "The 20th Century Batik Masterpieces: Tumbu Ramelan Collections" yang ditulis oleh Ramelan et al. Sama dengan buku pertama, buku ini juga menggunakan teknik fotografi untuk menyajikan elemen visualnya. Sehingga batik-batik tersebut dapat terdokumentasikan secara lebih jelas dan nyata. Buku ini sendiri didominasi oleh foto-foto daripada teks (tulisan). *Layout* buku ini adalah minimalis dan tampak elegan, menggunakan *grid*, dan banyak menggunakan *whitespace* walaupun tidak sebanyak pada buku pertama. Buku ini kerap menampilkan foto-foto motif batik dalam ukuran besar, 1 halaman penuh atau bahkan lebih. Buku ini disajikan dengan *full colour*.

Buku ketiga berjudul "Batik: Warisan Adiluhung Nusantara" yang ditulis oleh Asti Musman dan Ambar B. Arini. Buku ini juga menggunakan teknik fotografi untuk menyajikan elemen visualnya. Sehingga batik-batik tersebut dapat terdokumentasikan secara lebih jelas dan nyata. Buku ini didominasi oleh teks (tulisan) daripada oleh foto-foto. Foto yang ditampilkan berukuran kecil. *Layout* buku ini menggunakan *single-column grid* yaitu bentuk *grid* yang paling sederhana. Jika dibandingkan dengan kedua buku lainnya, buku ini tidak banyak menggunakan *whitespace*. Buku ini disajikan dengan warna hitam putih, hanya pada halaman "Galeri Motif Batik" (halaman 165-186) saja yang tersaji dengan *full colour*.

2.3.4 Tinjauan Aspek Content-Message

Buku pertama berjudul "Batik Pesisir Pusaka Indonesia Koleksi Hartono Sumarsono" yang ditulis oleh Ishwara et al, dirancang untuk mengabadikan batik koleksi Hartono Sumarsono dalam bentuk buku karena bentuk fisik kain batik yang mudah rapuh. Buku ini dirancang lebih seperti album kenang-kenangan yang merekam keindahan batik pesisir. Selain itu, buku yang didedikasikan untuk pecinta batik ini juga bertujuan untuk memberi kontribusi dalam memelihara warisan budaya.

Buku kedua berjudul "The 20th Century Batik Masterpieces: Tumbu Ramelan Collections" yang ditulis oleh Ramelan et al, dirancang untuk mendokumentasikan koleksi batik Tumbu Ramelan yang sekarang sudah mulai langka. Hal ini dilakukan agar koleksinya dapat menjadi inspirasi pengrajin batik di seluruh Indonesia. Selain itu, buku ini juga dirancang sebagai buku pengetahuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang batik.

Buku ketiga berjudul "Batik: Warisan Adiluhung Nusantara" yang ditulis oleh Asti Musman dan Ambar B. Arini ini dirancang sebagai buku pengetahuan, mulai dari sejarah, makna filosofis, proses pembuatan, hingga ragam batik, tempat wisata batik, dan lain-lain.

2.3.5 Data Visual Buku yang Pernah Dirancang

Buku pertama

Judul : Batik Pesisir Pusaka Indonesia Koleksi Hartono Sumarsono

Penulis : Ishwara Helen et al.

Penerbit : KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)

Tahun terbit : 2011



Gambar 2.15. Halaman cover buku pertama



Gambar 2.16. Halaman isi buku pertama

Buku kedua

Judul : The 20th Century Batik Masterpieces: Tumbu Ramelan Collections

Penulis : Ramelan, Tumbu et al
Penerbit : KR Communications
Tahun terbit : 2010

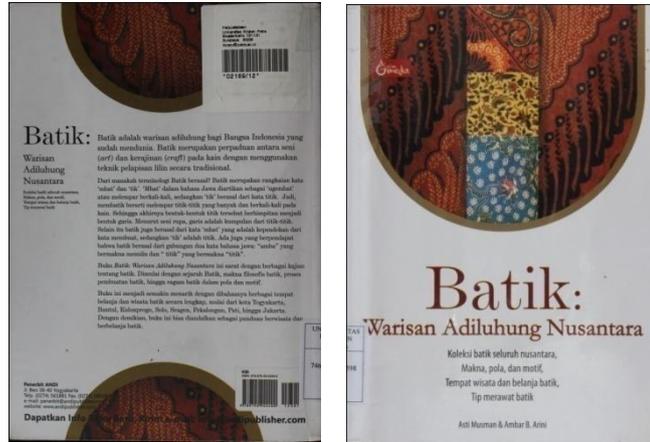


Gambar 2.17. Halaman cover buku kedua



Gambar 2.18. Halaman isi buku kedua

Buku ketiga
Judul : Batik: Warisan Adiluhung Nusantara
Penulis : Asti Musman dan Ambar B. Arini
Penerbit : Andi Publisher
Tahun terbit : 2012



Gambar 2.19. Halaman cover buku ketiga



Gambar 2.20. Halaman isi buku ketiga

2.4 Analisis Data Lapangan

2.4.1 Analisis Profil Pembaca

Sasaran perancangan primer yang dituju adalah pria dan wanita, usia 15-18 tahun. Usia 15-18 tahun merupakan generasi penerus bangsa yang pada umumnya sedang mengenyam pendidikan di SMA atau sederajat. Pemilihan usia 15-18 tahun ini mempunyai empat alasan. Pertama, anak usia 15-18 tahun sangat potensial untuk menjadi sasaran perancangan ini karena apabila mereka sudah

menyukai sesuatu, mereka akan benar-benar intens dan mengikuti. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Lisa Narwastu, seorang psikolog. Selain itu, usia 15-18 tahun juga cenderung lebih mudah tergila-gila terhadap sesuatu. Hal ini berbeda dengan anak-anak yang membutuhkan waktu yang lama dan secara intensif atau terus-menerus (personal conversation, 10 April 2014).

Kedua, Kartono menggolongkan usia 15-18 tahun berada pada masa remaja tengah atau madya. Berbeda dengan masa remaja tahap awal, pada masa ini mereka sudah mulai mantap dalam menemukan jati dirinya dan suka berteman dengan orang yang berminat sama dengan mereka. Pada masa ini, mereka juga sudah menyadari akan bakat-bakat mereka (dalam Haryanto, par. 3). Hal ini tidak dapat dilepaskan dari alasan pertama. Sehingga yang mempunyai bakat menggambar pun bisa jadi tertarik untuk ikut andil melestarikan. Demikian pula dengan penyebaran informasi mengenai batik Kudus ini. Jika sasaran yang dituju sudah berkumpul dengan orang berminat sama, maka akan lebih memudahkan.

Ketiga, walaupun terlihat cuek, akan tetapi sebenarnya usia 15-18 tahun sudah mulai memikirkan masa depannya. Mereka percaya bahwa sukses itu tergantung diri mereka sendiri (Ndraha dan Simanjuntak 17). Karena itu, mereka sudah mulai memikirkan mau menjadi apa dan hal ini sudah lebih mantap daripada ketika masa anak-anak.

Keempat, usia 15-18 tahun juga lebih mandiri dan bisa memutuskan. Hal ini sesuai dengan pendapat Lisa Narwastu (personal conversation, 10 April 2014).

Kesemua hal ini akan mempermudah bila dikaitkan dengan masalah regenerasi atau SDM batik Kudus. Tujuan utama dari tugas akhir ini memang hanya sekedar memperkenalkan saja. Akan tetapi, "memperkenalkan" di sini, diharapkan dapat menjadi "pintu" ke tahap selanjutnya, yaitu melestarikan melalui regenerasi.

Selain itu, menurut Lisa Narwastu, walaupun seandainya ternyata sedari kecil sasaran perancangan itu sudah pernah diperkenalkan pada batik Kudus, akan tetapi hal tersebut hanya akan menjadi sia-sia jika hanya dilakukan sesekali. Perkenalan tersebut haruslah dilakukan secara terus-menerus hingga mereka besar. Karena itu, batik Kudus tetap harus diperkenalkan pada usia 15-18 tahun

juga agar dapat sejalan dengan hal tersebut (personal conversation, 10 April 2014).

Bagi remaja, terutama fase remaja tengah atau madya, hubungan dengan teman sebaya merupakan hal yang sangat penting. Berkenalan dengan teman baru, main bersama teman, dan menjaga persahabatan, adalah prioritas bagi mereka, bahkan terkadang melebihi pentingnya orang tua dan saudara kandung. Mereka juga suka *chatting*, telepon, SMS, dan jalan-jalan dengan teman-temannya. Remaja juga mudah memaafkan teman-temannya karena mereka mempunyai solidaritas yang tinggi, kesamaan dengan teman, dan butuh penerimaan *peer group*-nya (Ndraha dan Simanjuntak 48).

Menurut Ndraha dan Simanjuntak (84-85), remaja menilai diri sendiri berdasarkan tiga area besar, yaitu:

- a. Penampilan fisik. Remaja lebih percaya diri jika tampil dengan fisik ideal masa kini, misalnya berwajah cantik atau tampan, berat badan proporsional, kulit bersih tidak berjerawat, dan lain-lain.
- b. Kemampuan intelektual. Sebagian remaja suka membanggakan prestasinya. Misalnya ikut olimpiade, diterima di sekolah favorit, piawai main alat musik atau memiliki salah satu bakat lain yang menonjol dalam dirinya. Remaja akan menjadi minder jika tampil biasa-biasa saja.
- c. Status sosial. Tingkat ekonomi dan pekerjaan orang tua termasuk hal yang membanggakan remaja.

Selain ketiga hal ini, yang membanggakan bagi seorang remaja adalah jika mempunyai pacar. Bagi remaja, mempunyai pacar adalah simbol prestise tersendiri. Apalagi kalau pacar mereka ganteng atau cantik, kaya, punya status sosial terhormat, mereka akan mati-matian mempertahankan hubungan ini (Ndraha dan Simanjuntak 112). Hal ini juga dibenarkan oleh Lisa Narwastu.

Menurut Lisa Narwastu, pada intinya yang dianggap paling penting oleh seorang remaja adalah bisa eksis dan diakui oleh teman-teman sebayanya (*peer group*). Ketiga hal, seperti penampilan fisik, kemampuan intelektual, dan status sosial, sering kali membuat seorang remaja menjadi percaya diri dan merasa diakui atau diterima oleh teman-temannya. Selain itu, solidaritas pertemanan antar

remaja yang tinggi itu juga benar. Karena itu, remaja biasanya cenderung mengikuti *trend* atau hal-hal yang disukai, sering dilakukan, dan dianggap keren oleh teman-temannya, termasuk ketika akan memilih jurusan dan melanjutkan ke perguruan tinggi, tidak jarang remaja akan memilih jurusan yang populer di kalangan teman-temannya, misalnya jurusan Desain Komunikasi Visual yang saat ini sedang populer. Mereka juga senang berkumpul, *hang out* bersama teman-temannya, dan biasanya sudah mempunyai komunitas atau geng yang seminat.

Selain itu, pada masa remaja tengah ini juga mulai tumbuh cinta terhadap lawan jenis dan mereka pun mulai berpacaran. Karena itu, remaja pun menyukai dan tertarik terhadap hal-hal yang berbau percintaan dan pacaran. Misalnya saja kisah fiksi yang bertemakan percintaan.

Dalam hal sifat, remaja bersikap terbuka terhadap hal-hal baru, mempunyai rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru. Remaja juga menyukai hal-hal yang *simple* dan ringan, serta tidak menyukai hal-hal yang tergolong berat dan membutuhkan banyak pemikiran. Misalnya saja, dalam memilih buku, remaja akan cenderung memilih membaca buku yang berisi kisah ringan, misalnya novel atau komik, daripada membaca buku pelajaran. Demikian pula dalam berbahasa. Remaja lebih menyukai penggunaan bahasa sehari-hari (bahasa gaul) daripada bahasa yang formal atau bahasa sastra tingkat tinggi (personal conversation, 30 Januari 2014).

Sedangkan sasaran perancangannya melingkupi pria dan wanita, usia 12-14 tahun dan usia di atas 18 tahun, yang memiliki ketertarikan tentang batik atau cerita-cerita remaja.

2.4.2 Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Dari segi tema, buku pertama, kedua, dan terutama buku ketiga, terlalu banyak macam batik yang dibahas, sehingga pembahasan yang dilakukan kurang fokus dan sangat sedikit untuk masing-masing batik. Selain itu, buku pertama dan kedua juga menampilkan banyak gambar sehingga penjelasan atau informasi yang disajikan pun porsinya semakin sedikit. Sedangkan buku ketiga merupakan buku yang paling tidak spesifik dalam hal tema. Buku ketiga inilah yang paling luas ruang lingkup yang dibahas, tidak hanya batik se-Indonesia, melainkan juga tips belanja batik, sejarah batik, dan lain-lain. Sehingga, walaupun disuguhkan dengan

banyak elemen teks (tulisan), buku ini juga menyajikan penjelasan yang sedikit untuk masing-masing temanya. Selain itu, gambar-gambar buku ketiga ini juga disajikan dengan warna hitam putih dan hanya pada halaman "Galeri Motif Batik" (halaman 165-186) saja yang tersaji dengan *full colour*, itu pun kertasnya menggunakan kertas HVS, sehingga warna yang tersaji tidak sejernih jika menggunakan *art paper*.

Sedangkan kelebihanannya, karena tema yang dibahas beragam, terutama buku ketiga, maka cakupan buku-buku ini pun semakin luas dan semakin banyak orang yang dapat menggunakannya. Selain itu, buku pertama dan kedua yang menyuguhkan banyak gambar dalam ukuran besar serta *full colour* dan menggunakan *art paper*, membuatnya dapat diterima oleh pembaca karena keotentikannya dan kejelasan gambar yang ditampilkan pun juga berpotensi dijadikan referensi. Sedangkan buku ketiga, penjelasan-penjelasan seperti tips belanja batik dan lain-lain juga merupakan hal yang berguna yang jarang dibahas oleh buku batik lainnya.

Dari segi jenis media, buku pertama, kedua, dan ketiga, secara keseluruhan hanya ditujukan pada pecinta batik, orang dewasa atau mahasiswa yang membutuhkan referensi tentang batik.

2.4.3 Analisis Prediksi Dampak Positif

Dengan adanya buku ilustrasi yang mengangkat tentang batik Kudus ini, diharapkan dapat memperkenalkan batik Kudus, khususnya remaja. Ada pun manfaatnya antara lain agar masyarakat dapat mengetahui eksistensi batik Kudus, membuat remaja tertarik dengan peninggalan budaya, dapat membantu melestarikan batik Kudus sebagai warisan budaya, menambah pengetahuan, potensi daerah, dan devisa daerah, mempertahankan seni dan budaya. Selain juga dapat menambah referensi buku ilustrasi.

2.5 Simpulan

Perancangan yang dibuat adalah buku ilustrasi untuk memperkenalkan batik Kudus kepada remaja usia 15-18 tahun. Dari segi sasaran perancangan, hal

ini sudah berbeda dengan sasaran perancangan buku ilustrasi tentang batik yang telah lalu, yang biasanya membidik orang-orang yang memang sudah merupakan pecinta batik, mahasiswa dan orang dewasa (pada umumnya digunakan sebagai bahan referensi).

Karena sasaran perancangannya berbeda, maka pendekatan yang digunakan juga berbeda. Dalam buku ilustrasi yang akan dirancang ini, pengenalan akan batik Kudus dikemas dalam cerita fiksi (naratif) dengan *genre* yang disukai oleh remaja. Hal ini dilakukan untuk menarik minat baca remaja sebagai sasaran perancangan, karena remaja pada umumnya tidak menyukai sesuatu yang tergolong berat, seperti buku pelajaran. Hal ini sangat berbeda dari perancangan yang telah lalu yang bersifat deskriptif.

Selain itu, buku ilustrasi yang akan dirancang menggunakan pendekatan gambar (kombinasi teknik manual dan digital, untuk menampilkan cerita fiksi) dan fotografi (untuk informasi yang membutuhkan keotentikan). Hal ini juga berbeda dengan perancangan yang telah lalu yang hanya menggunakan pendekatan fotografi.

2.6 Usulan Pemecahan Masalah

Untuk memperkenalkan batik Kudus kepada masyarakat awam, khususnya remaja usia 15-18 tahun, sebagai salah satu warisan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Karena itu, maka dirancanglah sebuah buku ilustrasi. Dalam buku ini, pengenalan akan batik Kudus dikemas dengan cerita fiksi naratif dengan *genre* yang disukai untuk menarik minat baca sasaran perancangan.