

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Studi Literatur

2.1.1. Pengertian Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah kumpulan lembar kertas yang dijilid dimana berisi banyak gambar lukisan yang menarik mata pembaca dalam menjelaskan suatu pesan. Buku ilustrasi dapat berisi portfolio suatu perusahaan, cerita, edukasi, referensi hingga konsep pengerjaan suatu proyek.

Buku adalah Sekumpulan kertas yang dicetak dan berada di dalam sampul yang kemudian dijilid menjadi satu. (*Merriam-Webster's collegiate dictionary*, 1993). Buku terbagi atas dua menurut sifatnya, yaitu buku fiksi dan buku non fiksi. Buku fiksi adalah buku yang dibuat berdasarkan imajinasi penulisnya baik dari segi cerita maupun dari segi penokohnya, sedangkan buku non fiksi adalah buku yang dibuat berdasarkan peristiwa yang pernah terjadi ataupun melalui riset yang telah dilakukan oleh penulis. Buku fiksi sendiri terbagi atas beberapa jenis genre yaitu aksi, komedi, fantasi, sejarah, romansa, *thriller*, *scienc fiction* dan lain – lain. Satu buku fiksi dapat mengandung lebih dari satu genre. Buku non fiksi juga terbagi atas beberapa tema, yaitu politik, ekonomi, agama, sejarah dan lain – lain. (Soedarso, 2014)

Ilustrasi adalah gambar yang dibuat untuk menjelaskan suatu konsep, puisi, cerita ataupun teori dengan teknik sketsa, lukisan, fotografi dan lain - lain. Ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu “*Ilustrare*” yang berarti menerangkan sesuatu. Ilustrasi sendiri adalah lukisan (gambar, foto) yang dimaksudkan untuk membantu memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. (Wiratmo, 2007) Dengan membuat ilustrasi, diharapkan dapat memberikan gambaran lebih detail tentang topik yang ingin di bahas sehingga menciptakan pemahaman yang sama antara pemberi informasi dengan penerima informasi. Ilustrasi juga membantu meningkatkan daya tarik dari suatu konsep atau teori. Ilustrasi biasanya digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang telah terjadi. Drs. Soemarsono. D, (n.d.) menyatakan bahwa ilustrasi dapat

dibedakan menjadi dua, yaitu: utama dan pendamping. Ilustrasi utama digunakan untuk menyajikan ide besar, ilustrasi pendamping untuk memperjelas ide utama.

Fungsi ilustrasi dalam sebuah desain buku (dalam *Library Binus*, 2013, p. 14) adalah sebagai berikut :

1. Menarik perhatian pembaca
2. Memperjelas pembaca dalam memahami isi buku
3. Mendramatisasi pesan
4. Merangsang minat membaca keseluruhan pesan
5. Menjelaskan suatu pernyataan
6. Menciptakan suatu suasana khas
7. Menciptakan suatu karakter yang unik dalam keseluruhan desain buku

Membuat gambar ilustrasi dapat dilakukan dengan berbagai cara sesuai dengan keahlian masing – masing kreatornya, yaitu :

1. Sketsa, gambar ilustrasi ini dibuat secara manual menggunakan pensil. Ilustrasi ini biasanya dibuat dalam bentuk hitam - putih maupun berwarna. Dengan teknik ini, pemberi informasi dapat dengan cepat memberikan informasi tanpa harus membuat penerima informasi menunggu terlalu lama. Teknik ini biasa digunakan sebagai tahap awal untuk membuat ilustrasi dengan teknik selanjutnya, contohnya : membuat *storyboard* untuk film.
2. *Digital painting*, adalah membuat ilustrasi secara digital dengan menggunakan perangkat tertentu, misalnya *paint tablet* dan komputer. Teknik ini biasanya dilakukan setelah melakukan teknik sketsa. Gambar ilustrasi yang dihasilkan berbentuk data yang nantinya dapat dicetak pada kertas maupun benda lainnya.
3. Fotografi, gambar ilustrasi yang dihasilkan menggunakan kamera. Foto yang dihasilkan merupakan ilustrasi dari cerita atau konsep yang ingin disampaikan. Ilustrasi ini biasanya digunakan untuk keperluan iklan, *campaign* ataupun koleksi pribadi.
4. Mural, gambar ilustrasi yang dibuat sebagai bentuk mengeksperiskan diri dan menyampaikan pesan dalam bidang yang besar. Mural biasa dilakukan di tembok

maupun papan tripleks. Mural memerlukan beberapa alat seperti kuas tembok atau cat semprot (Prasetia, 2013).

2.1.2. Fungsi dan Peranan Buku Ilustrasi Dalam Kehidupan Sosial

2.1.2.1. Ilustrasi sebagai alat informasi

Ilustrasi digunakan untuk mendokumentasikan dan menjelaskan secara detail teori – teori yang terdapat dalam buku pendidikan, ensiklopedia dan pengetahuan alam. Contohnya, dalam dunia kedokteran menggunakan ilustrasi anatomi dan bedah untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi peristiwa – peristiwa dalam sejarah manusia.

2.1.2.2. Ilustrasi opini

Peran ini dapat kita temui dalam dunia jurnalisme. Ilustrasi digunakan untuk menjelaskan opini dari tema – tema seperti gaya hidup, politik dan isu – isu yang sedang terjadi.

2.1.2.3. Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita

Ilustrasi ini banyak kita temui dalam novel grafis, komik dan cerita bergambar. Gaya ilustrasi dipilih berdasarkan genre dari buku, beberapa buku memuat gambar ilustrasi secara detail dari naskah dan ada yang memberikan kesan misterius untuk meningkatkan khayal pembaca. Ilustrasi juga dapat digunakan sebagai cover novel yang berfungsi untuk menambah nilai jual dari buku tersebut.

2.1.2.4. Ilustrasi sebagai alat persuasi

Peran ilustrasi terlihat nyata di dunia periklanan. Ilustrasi iklan berfungsi sebagai visual representasi produk – produk rumah tangga. Ilustrasi yang dilakukan bertujuan untuk menempatkan produk atau jasa di benak konsumen. Dalam dunia politik, ilustrasi digunakan sebagai alat propaganda pada masa perang.

2.1.2.5. Ilustrasi sebagai identitas

Ilustrasi digunakan untuk membedakan produk atau perusahaan satu dengan yang lain. Logo merupakan salah satu bukti penggunaan ilustrasi sebagai identitas. Logo yang dibuat mencerminkan janji dari suatu perusahaan. Bentuk dari logo juga sering dimanfaatkan sebagai elemen dalam desain interior dan media promosi.

2.1.2.6. Ilustrasi sebagai desain

Ilustrasi digunakan dalam desain berbagai produk, seperti pembuatan desain kaos, tas, mug dan lain – lain (Witabora, 2012)

2.1.3. Sejarah Perkembangan Buku Ilustrasi

2.1.3.1. Sejarah Buku di Dunia

Buku di dunia pertama kali ditemukan pada tahun 2000 SM. Pada awalnya, buku tidak berbentuk kertas melainkan berbentuk tanah liat yang dibakar. Proses pembuatan buku tanah liat hampir sama dengan proses pembuatan batu bata di masa kini. Buku tanah liat digunakan oleh penduduk yang mendiami pinggir Sungai Euphrates di Asia Kecil.

Sekitar Tahun 2400 SM, (Sutadi, 2009) para penduduk Sungai Nil di Mesir kuno membuat buku dengan memanfaatkan batang *papyrus* yang banyak tumbuh di pesisir Laut Tengah dan sisi Sungai Nil. Batang *papyrus* kemudian diubah menjadi bentuk gulungan. Ide ini yang melatarbelakangi munculnya kertas gulungan yang biasa kita temui di berbagai media. Orang – orang Romawi pada masa itu juga menggunakan buku berbentuk kertas gulungan tetapi terbuat dari kulit domba. Gulungan kulit domba ini biasa disebut sebagai *parchment* atau perkamen. Buku berbentuk gulungan kertas ini masih terus digunakan hingga sekitar tahun 300 Masehi.



Gambar 2.1. *Papyrus*

Sumber : <http://i-cias.com/e.o/slides/papyrus01.jpg>



Gambar 2.2. *Perkamen*

Sumber :

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/ff/Parchment_from_goatskin.jpg

Buku yang ditemukan di masa lalu tidak hanya terbuat dari gulungan kulit domba saja. Kamboja dan Cina telah menemukan buku dalam bentuk daun yang berisi tentang

ajaran Buddha dan buku tersebut telah tersimpan hingga saat ini dan diabadikan oleh *National Geographic*. Arab menemukan *Al Hadits* yang ditulis di pelepah daun kurma kemudian disatukan menjadi bentuk buku. Pulau Jawa juga memiliki buku unik yang terbuat dari kulit kerbau.

Beberapa tahun kemudian, manusia mulai mengenal model buku berupa kumpulan lembar – lembar yang disatukan dengan cara dijahit. Model buku ini biasa disebut dengan *codex*. Inilah awal ditemukannya bentuk buku seperti sekarang ini.



Gambar 2.3. *Codex* Sumber :

<http://www.thorntonsbooks.co.uk/codex%20sinaiticus%20St%20Catherine's.jpg>

Kertas mulai ditemukan oleh Ts'ai Lun, seorang dari Cina di Tiongkok pada tahun 105 Masehi. Kertas pada saat itu dibuat dengan menggunakan bahan serat yang disebut *hennep*. Serat ini kemudian ditumpuk dan dihancurkan bersama air sampai menjadi seperti bubur. Serat bubur ini dimasukkan ke dalam cetakan kemudian dijemur hingga mengering. Hasil dari bubur yang dikeringkan ini berubah menjadi kertas.

Pada tahun 751 Masehi, kertas mulai digunakan sebagai bahan membuat buku dan diperkenalkan di berbagai negara. Pembuatan kertas telah menyebar hingga ke Samarkand, Asia Tengah. Pada tahun 1150, beberapa pembuat kertas dari Cina diambil sebagai yawan oleh bangsa Arab. Setelah bangsa Arab kembali ke

nergaranya, mereka memperkenalkan cara membuat kertas kepada bangsa Morris dari Spanyol. Setelah dari Spanyol, teknik pembuatan kertas kemudian menyebar ke Eropa. Perancis mulai membangun pabrik kertas pada tahun 1189 kemudian diikuti oleh Fabriano, Italia pada tahun 1276 dan Jerman pada tahun 1391 (dalam Ranciu, 2013, p. 11-13).

2.1.3.2. Sejarah Buku di Indonesia

Pertama kali buku masuk ke Indonesia dalam bentuk gulungan daun lontar. Menurut Ajib Rosidi selaku sastrawan dan mantan ketua IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia), Penerbitan buku di Indonesia secara garis besar terbagi atas tiga jalur, yaitu usaha penerbitan buku pelajaran, usaha penerbitan buku bacaan umum (termasuk sastra dan hiburan), dan usaha penerbitan buku agama. Pada masa penjajahan Belanda, usaha penerbitan buku seluruhnya dikuasai oleh warga Belanda dan walaupun ada orang Indonesia yang menjadi penerbit buku, mereka adalah orang pekerja yang ditunjuk oleh Belanda.

Penerbitan buku agama pertama kali di Indonesia yaitu penerbitan buku agama Islam yang dilakukan oleh orang Arab dan penerbitan buku agama Kristen yang dilakukan oleh orang Belanda. Buku bahasa melayu pada dikuasai oleh orang – orang Cina. Orang Indonesia hanya bergerak dalam usaha penerbitan buku daerah dan pada masa itu hanya orang Sumatera Barat dan Medan yang melakukan usaha penerbitan buku secara keseluruhan. Belanda kemudian mendirikan penerbit Buku Bacaan Rakyat dengan tujuan untuk mengimbangi usaha penerbitan buku yang dilakukan oleh masyarakat pribumi. Pada tahun 1908, penerbit buku milik pribumi kemudian mengubah nama mereka menjadi Balai Poestaka hingga Jepang masuk ke Indonesia. Selama penjajahan Belanda, Balai Pustaka belum pernah menerbitkan buku pelajaran karena bidang ini dikuasai oleh penerbit swasta Belanda.



Gambar 2.4. Buku Bacaan Rakyat

Sumber : www.jakarta.go.id



Gambar 2.5. Kiosk van Balai Poestaka

Sumber : www.salindo.com

Sekitar tahun 1950-an, penerbit swasta milik Indonesia mulai bermunculan dan mengambil alih dominasi para penerbit Belanda yang setelah penyerahan kedaulatan di tahun 1950 masih diijinkan berusaha di Indonesia. Sebagian besar penerbit bermunculan dari pulau Jawa dan selebihnya berada di pulau Sumatera. Pada

tahun 1955, Pemerintah Indonesia berusaha mendorong pertumbuhan dan perkembangan usaha penerbitan buku nasional dengan cara memberikan subsidi dan bahan baku kertas kepada penerbit buku nasional dan penerbit diwajibkan menjual buku dengan harga murah. Hal ini menciptakan kemenangan bagi Republik Indonesia dalam mengambil alih dan menasionalkan seluruh perusahaan penerbitan buku milik Belanda di Indonesia.

Pemerintah Indonesia kemudian membangun Yayasan Lektor yang bertugas untuk mengatur bantuan dari pemerintah dan mengendalikan harga buku di pasaran. Cara ini dapat mempercepat pertumbuhan dan perkembangan penerbitan buku di Indonesia. Menurut Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) yang didirikan pada tahun 1950, IKAPI yang semula beranggotakan 13 orang meningkat secara cepat hingga mencapai 600-an orang pada tahun 1965. Pada akhir tahun 1965, subsidi kepada penerbit dihapus dan mengakibatkan 75% penerbit di Indonesia berhenti dan Indonesia mengalami kemunduran dalam hal penerbitan buku (*Kinomedia Writer Academy*, 2014)

2.1.3.3. Tinjauan Buku di Indonesia

Buku di Indonesia (Pustakawan, n.d.) saat ini mengalami penurunan dikarenakan beberapa hal yaitu kurangnya daya beli masyarakat, tidak adanya dukungan dari pemerintah serta biaya produksi yang mulai meningkat. Sejumlah penerbit yang dijumpai di berbagai kota mengatakan bahwa jumlah angka produksi dan pembelian buku di Indonesia semakin menurun ditambah dengan harga kertas yang melambung tinggi dan biaya pengiriman yang juga mengalami kenaikan. Dengan adanya permasalahan ini, beberapa penerbit buku terpaksa mengurangi jumlah produksi mereka agar dapat bertahan di industri ini.

Menurut Rasyid Harry selaku Direktur Penerbit Hambali Swadaya di Jakarta, untuk mencapai penjualan 1000 eksemplar per judul buku, butuh waktu sekitar satu sampai dua tahun. Untuk mengikuti proyek pengadaan buku pun bukanlah hal yang mudah karena hal tersebut memiliki hubungan yang kuat dengan birokrasi pemerintah.

Melihat kondisi yang terjadi, Indonesia dikhawatirkan akan menciptakan buku – buku dengan kualitas yang semakin menurun. Menurut Lucy Adam Dewi selaku

ketua umum Ikatan Penerbit Inonesia, penerbit buku sekarang ini sedang menghadapi banyak permasalahan yang membutuhkan peran dari pemerintah serta masyarakat (dalam Ranciu, 2013, p. 16-17).

2.1.3.4. Sejarah Ilustrasi di Dunia

Ilustrasi telah dikenal sejak jaman prasejarah. Marcel Boneff menyatakan bahwa manusia purba telah dapat mengekspresikan rasa seninya yang ditandai dengan ditemukannya gambar hewan berwarna merah dan kuning yang diciptakan dengan menggunakan lemak hewan pada gua – gua Spanyol dan Perancis, misalnya di Gua Lascaux, Perancis Selatan. Kemudian pada jaman Mesir kuno, masyarakatnya menciptakan monumen – monumen besar dengan gambar yang sangat sederhana dengan metode *pictorial* (simbol). Pada periode Amarna tahun 1375 – 1350 SM, masyarakat Mesir mulai menggambar gambar sederhana tersebut di *papyrus* (semacam rumput air yang tumbuh di daerah Mesir). Gambar yang mereka ciptakan menceritakan tentang dewa maut dalam dunia roh yang terdapat pada kuburan Raja Nakht. Pada tahun 4400 – 2466 SM ditemukan *Architectural Hieroglyphs*. *Hieroglyphs* adalah simbol – simbol yang berfungsi sebagai pengganti kata – kata pada jaman Mesir Kuno. Kemudian penggunaan *papyrus* mulai tersebar di Eropa karena tidak hanya lebih murah dari penggunaan kulit hewan (bahan yang umum digunakan oleh masyarakat Eropa untuk menggambar) tetapi juga lebih praktis karena dapat digulung sampai akhirnya beralih menjadi model *mozaik* (susunan lempeng batu berwarna). Penggunaan *mozaik* berlangsung hingga abad ke-4 di Yunani. Pada masa Romawi, Perkembangan pembuatan ilustrasi sangat pesat hingga menyebar ke seluruh wilayah Eropa ditambah setelah ditemukannya kertas sebagai media gambar pada jaman *Renaissance*.



Gambar 2.6. *Hieroglyphs* Sumber :

https://c3.staticflickr.com/3/2207/2233593330_e7a46cc89f_z.jpg?zz=

1

Ilustrasi juga berkembang di Negara Cina pada tahun 960 -1279 (Dinasti Sung). Karya yang terkenal pada saat itu adalah *Chih Wu Tai Shih*(Sejarah Lima Dinasti) karya *Sung Shih*. Di Jepang, ilustrasi berbentuk gulungan terkenal di abad ke6. Pada saat itu, agama Buddha mulai diperkenalkan di Jepang sehingga hampir semua gulungan bertemakan ajaran keagamaan. Pada awal abad ke-17, Perancis juga mengalami kemajuan di bidang ilustrasinya dan menghasilkan banyak buku cerita bergambar untuk anak – anak. Pada aad ke-20, Amerika mulai mengenal adanya *comic strip* yang muncul pada surat kabar (dalam Ranciu, 2013, p. 17 – 19).

Pada abad ke-19, Perancis memproduksi buku – buku berisi ilustrasi yang tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap sebuah buku melainkan bersifat lebih dominan. Buku ini disebut *Livre De Pientre (painter's book)* dan hanya diproduksi dalam jumlah yang terbatas. *Livre* yang cukup terkenal pada saat itu adalah Pararellment karya Pierre Bonnard yang ditulis oleh Paul Verlaine. Seniman-seniman lain yang juga menghasilkan livre adalah Henry Matisse, Marc Chagall dan Pablo Picasso (Wiratmo, 2007).

2.1.3.5. Sejarah Ilustrasi di Indonesia

Pada zaman dulu (Affendi, p. 9 - 10), ajaran adat dan kepercayaan yang masuk ke Indonesia berbentuk tanda dan lambang. Pengaruh yang paling besar berasal dari benua India (sekitar 5000 tahun yang lalu). Lukisan kebudayaan Tolia mulai ditemukan di Danau Sentani, Sulawesi Selatan 8000 tahun lalu. Lukisan berbentuk binatang yang digambar dengan tanah liat, arang dan hematit berada di Daratan Tinggi Pasemah, Sumatera Selatan kira – kira 2000 tahun lalu. Sulawesi Selatan memiliki gambar tangan dengan jari – jari yang hilang dipercaya sebagai gambaran dari wanita di bagian daratan tinggi Irian jaya yang akan memotong jari sebagai tanda berkabung (dalam Wibowo, 2013, p. 15).

Ilustrasi di Indonesia dapat kita temukan di berbagai artefak – artefak visual naratif yang ada. Banyak catatan visual di garca – garca goa seperti goa Leang – Leang di Sulawesi dan goa Pawon di Jawa Barat. Gambar pada lembar – lembar lontar dan media Wayang Beber menandari era pra modern. Majalah dan modern sebagai media modern mengisi era kolonialisasi. Pada tahun 1920 – 1960 ditemukan beberapa artefak yang terbagi menjadi dua jenis menurut kegunaanya, yaitu ilustrasi untuk rubrikasi dan ilustrasi cerita atau artikel. Ilustrasi pada rubrikasi berfungsi sebagai ikon yang mewakili pesan, misalnya rubrikasi “Pergerakan” adalh sosok pemuda berjas dan berpeci dengan gestur bergerak dinamis sebagai *foreground*. Ikon catatan-catatan dan suluh lilin menjadi pelengkap penjelas rubrikasi tersebut dalam background nya. Kedua merupakan cerita pendek dan editorial. Pada tahun 1929 – 1953 ditemukan ilustrasi dengan teknik garis, outline dan gaya arsir membentuk gelap terang menggunakan media pena dan tinta menghasilkan gaya visual yang khas. Tahun 1956 ditemukan artefak ilustrasi penuh gradasi yang halus menggunakan media cat air hitam putih. Gaya gambar yang muncul lebih realis menyerupai karya fotografi.



Gambar 2.7. Ilustrasi tahun 1953

Sumber : http://paksrimo-2.blogspot.co.id/2013_02_01_archive.html

Di akhir 60-an mulai muncul gagasan baru dalam mengolah huruf sebagai bagian dari gambar yang disebut Tipografi. Menggunakan tipografi sebagai gambar merupakan kesadaran baru para ilustrator di era tersebut. Pada masa Jepang (1942 – 1945) para seniman sering mengerjakan karya ilustrasi dalam rangka propaganda Jepang. Keimin Bunka Shidosho adalah wadah kelompok kesenian yang langsung dibawah pengawasan Sendenbu atau Barisan Propaganda Bala Tentara Dai Nippon. Ilustrator mendapat posisi yang baik secara politis karena pemanfaatan untuk kepentingan perang, seperti poster maupun media masa.

Pada era tahun 1945, poster fenomenal berjudul “Boeng Ajo Boeng” karya S. Soedjojono, Affandi dan Dullah sebagai ilustrator serta Chairil Anwar yang menyumbangkan slogan untuk *headline* teksnya menjadi tonggak sejarah perjuangan sebagai kontribusi dari para seniman. Ilustrasi pada era ini menggunakan goresan – goresan kuat dan ekspresif seakan melambungkan semangat merdeka dari tangan seniman (Wiratmo, 2007).



Gambar 2.8. “Boeng Ajo Boeng”

Sumber : <http://dgi-indonesia.com/wp-content/uploads/2009/01/boeng-ajoboeng.gif>

2.1.3.6. Sejarah Media Cetak

Media cetak yang pertama kali ditemukan adalah buku. Pada awalnya berupa kain yang diimpor dari Cina yang digunakan sebagai sarana untuk menulis. Pada tahun 1455, Johannes Gutenberg mengembangkannya menjadi cetak logam. Sejak saat itu, perkembangan media cetak berkembang sangat pesat. Buku pertama yang dicetak oleh *Gutenberg's Press* adalah *The Gutenberg Bible*. Pendistribusian menjadi lebih luas, biaya yang lebih efisien dan kecepatan produksi yang meningkat merupakan perubahan besar pada masa itu. Penemuan ini juga menghasilkan perpustakaan pertama di Oxford tahun 1602. Media cetak di Amerika mulai menghasilkan buku – buku religi pada awalnya dan diikuti dengan koran, majalah dan almanak.

Majalah muncul di Inggris pada abad ke – 17 dengan memuat artikel fiksi dan non fiksi bertemakan politik, biografi dan kritik sosial. Awal abad ke – 19, majalah mulai mengeluarkan laporan investigasi yang “menyentil”. Hal ini disebut *muckraking*

(jurnalis yang berani mengupas isu-isu sosial, politik, dan ekonomi tanpa memandang status dan kepentingan kalangan atas). Setelah tahun 1920, majalah mulai menghasilkan informasi – informasi yang lebih ringan.

Sebelum adanya koran, ada yang disebut dengan *newsletter*. *Newsletter* adalah lembaran – lembaran informasi yang tidak teratur dan berisi isu – isu ekonomi, iklan komersial, atau perdagangan. Koran mulai berkembang pada tahun 1890 – 1920 melampaui industri periklanan hingga pada tahun 1927 muncul radio dan pada tahun 1950 – an muncul televisi sebagai kompetitornya hingga pada tahun 1990, koran mulai diedarkan dalam bentuk situs internet (Rasyid, 2010)

2.1.4. Bentuk dan Jenis Ilustrasi

2.1.4.1. Bentuk Ilustrasi

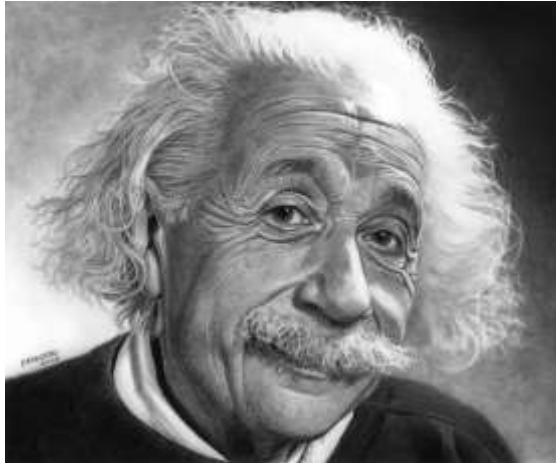
Bentuk ilustrasi dapat terbagi menjadi dua, yaitu karya dua dimensi dan karya tiga dimensi. Karya dua dimensi adalah karya yang hanya dapat diamati dan dinikmati dari satu arah saja karena hanya memiliki panjang dan lebar, misalnya lukisan, batik, hasil karya fotografi dan sebagainya. Karya tiga dimensi adalah karya yang dapat dinikmati dari berbagai arah karena memiliki volume, misalnya patung, meja, kursi dan sebagainya.

2.1.4.1. Jenis Ilustrasi

Jenis Ilustrasi dapat dibagi menjadi dua, yaitu berdasarkan coraknya dan berdasarkan penempatannya. Jenis ilustrasi berdasarkan corak :

1. Corak realis, adalah sebuah gambar yang dibuat sesuai dengan contoh aslinya dari segi anatomi dan proporsinya.
2. Corak dekoratif, adalah perubahan corak yang tidak meninggalkan ciri khas atau karakter dari bentuk aslinya.
3. Corak karikaturis, adalah gambar yang menonjolkan bagian bentuk tubuh dari objek yang digambar.

4. Corak ekspresionis, adalah sebuah gambar ekspresif yang masih berbentuk sesuai dengan objek yang digambar tetapi tidak menampilkan tampak yang nyata.



Gambar 2.9. Corak realis

Sumber : <http://ngebro.com/wp-content/uploads/2015/01/5.realistic-portraits-coloredpencil-drawings-nestor-canavarro-4.jpg>



Gambar 2.10. Corak dekoratif

Sumber :
<https://serinditemas.files.wordpress.com/2013/02/awanlrt.jpg>



Gambar 2.11. Corak karikaturis

Sumber : <https://binggomarjinalsite.files.wordpress.com>



Gambar 2.12. Corak ekspresionis

Sumber : <https://wisnujadmika.files.wordpress.com>

Jenis ilustrasi (Indra, 2012) ditinjau berdasarkan penempatannya :

1. Ilustrasi cerita, ilustrasi yang dibuat untuk membantu pembaca dalam menggambarkan sebuah cerita pendek, cerita bersambung ataupun fable yang biasanya terdapat pada majalah atau surat kabar.
2. Ilustrasi komik atau cerita bergambar, adalah gambar – gambar yang dibuat bersusun dan terpadu menjadi cerita.
3. Ilustrasi rubrik, adalah ilustrasi yang dibuat untuk menghias kolom tertentu pada media cetak.
4. Ilustrasi sampul, adalah ilustrasi yang dapat kita temukan pada sampul buku, majalah, bulletin dan sejenisnya dengan tujuan untuk menambah daya tarik konsumen pada buku tersebut.
5. Ilustrasi karikatur dan kartun, adalah ilustrasi yang biasa kita temukan pada majalah atau koran. Gambar karikatur umumnya merupakan kritik atau sindiran dengan gaya yang lucu sedangkan gambar kartun digunakan untuk tujuan humor atau lelucon.
6. Ilustrasi periklanan, adalah ilustrasi yang dibuat untuk mempromosikan suatu produk atau jasa. Iklan tersebut dapat berupa baliho, brosur atau poster.

2.1.5. Elemen Buku Ilustrasi

2.1.5.1. Cerita

Cerita adalah rekaman dari pengalaman manusia yang dibuat menjadi lebih menarik bagi pembacanya namun pengalaman yang diciptakan bukan pengalaman asli penulis tetapi merupakan pengalaman kedua karena pengalaman aslinya sudah disaring oleh pribadi yang lain. Pengalaman ini memperkaya cerita dalam penyampaiannya. Cerita pada buku memberikan pengalaman kehidupan yang baru bagi pembacanya. Cerita harus menuturkan, memberitahukan, melaporkan dan pengalaman – pengalaman lain yang belum pernah dirasakan oleh pembacanya. Dengan demikian, pembaca yang jenuh dengan kehidupannya sendiri akan tertarik untuk menyelami pengalaman orang lain melalui cerita yang dibuat (Prasetia, 2013).

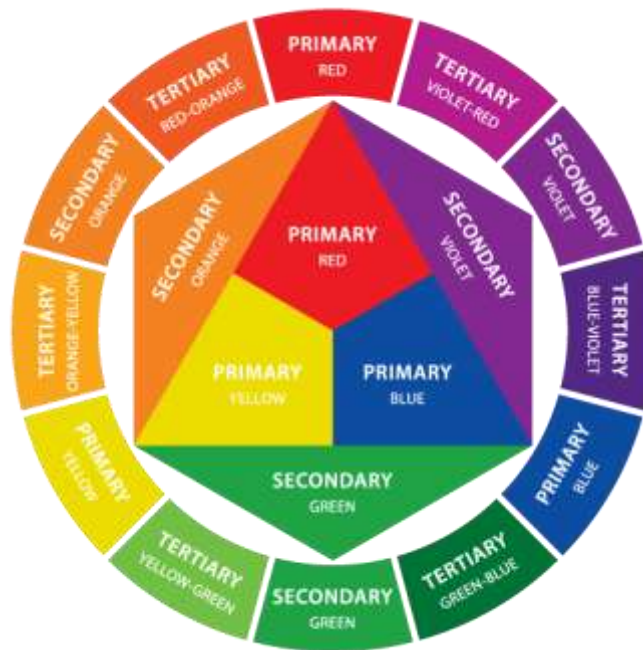
2.1.5.2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang dapat memberi penjelasan atas pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi memiliki hubungan yang sangat dekat dengan komik, bedanya adalah dalam buku ilustrasi hanya memiliki beberapa gambar yang membantu untuk menjelaskan cerita yang disampaikan sedangkan komik merupakan gambar – gambar keseluruhan dari isi cerita. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat gambar pada komik lebih dominan dibandingkan gambar pada buku ilustrasi. Ilustrasi pada buku terbagi atas dua jenis, yaitu ilustrasi kartun dan realis. Ilustrasi kartun menimbulkan kesan jenaka, fiktif, abstrak dan sederhana. Ilustrasi realis merupakan ilustrasi yang dibuat menyerupai objek aslinya. Ilustrasi dipakai untuk membantu mengkomunikasikan pesan secara tepat dan membentuk suasana penuh emosi sehingga cerita seakan – akan menjadi nyata (Prasetia, 2013).

2.1.5.3. Warna

Warna adalah sebuah unsur seni yang menambah kesan pada kehidupan manusia secara universal. Mulai dari kebutuhan yang bersifat praktis hingga non – praktis menggunakan warna, seperti busana, peralatan, industri, seni, rumah sakit, pendidikan menggunakan warna sebagai medium yang berpengaruh dan fungsional.

Warna dapat dibagi menjadi lima klasifikasi, yaitu warna primer, sekunder, *intermediate*, tersier dan kuartar. Warna primer adalah warna yang tidak dapat dibentuk dari hasil pencampuran warna lain dan warna tersebut digunakan sebagai bahan untuk menghasilkan warna – warna lain. Warna primer terdiri dari warna biru, merah dan kuning. Warna sekunder adalah warna hasil pencampuran dari warna primer. Warna sekunder terdiri dari jingga, ungu dan hijau. Warna *intermediate* adalah warna yang terletak diantara warna primer dan warna sekunder. Warna *intermediate* terdiri dari kuning hijau, kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru violet dan biru hijau. Warna tersier adalah hasil pencampuran dua warna sekunder. Warna tersier terdiri dari coklat merah, coklat kuning dan coklat biru. Warna kuartar adalah hasil pencampuran dari dua warna tersier. Warna kuartar terdiri dari warna coklat jingga, coklat hijau dan coklat ungu (Prasetia, 2013).



Gambar 2.13. Warna

Sumber : <https://media.licdn.com>

2.1.5.4. Garis

Garis menurut Rathbun dan Hayers dibedakan menjadi empat macam, yaitu garis kaligrafi (*calligraphic lines*), *outlines*, garis kontur (*countour lines*) dan garis ekspresif (*expressive lines*). Garis kaligrafi adalah ekspresi yang dihasilkan melalui goresan tulisan tangan yang indah. Hasil dari kaligrafi juga dapat dibuat menjadi lukisan yang menghiasi dinding ruangan. Garis kontur adalah garis yang dibuat untuk memisahkan suatu benda dari yang lainnya. Garis kontur juga dapat menjelaskan rupa suatu bentuk. Garis kontur apabila dilihat sebagai suatu yang datar akan menimbulkan bentuk siluet dua dimensi, sedangkan garis kontur yang digunakan dalam kombinasi dapat mendeskripsikan bentuk tiga dimensi. Gatriis kontur banyak digunakan dalam peta. Garis ekspresif adalah garis – garis yang memiliki kualitas visual berupa bentuk, bobot, tekstur, arah, dan gerak yang dapat menghasilkan bentuk dan ruang. Garis ini juga dapat menjelaskan nada gelap dan terang. Garis ini memiliki pola – pola dekoratif

yang tercipta sesuai dengan suasana hati pembuatnya sehingga menimbulkan karakter yang berbeda - beda. (Prasetyo, 2011)

2.1.5.5. Kualitas terang gelap (*Value*)

Setiap benda di dunia ini memiliki terang gelapnya masing – masing sesuai dengan tingkat cahaya yang diterima oleh benda tersebut. *Value* disebut juga *tone*, nada, atau nuansa yang dapat menimbulkan ekspresi yang berbeda – beda. *Value* adalah nuansa yang ditimbulkan dengan ukuran gelap dan terang. Putih merupakan tekanan yang paling tinggi dan hitam merupakan tekanan yang paling rendah, diantaranya terdapat warna abu – abu. Walaupun benda tersebut tidak berwarna hitam atau putih, tetap saja benda tersebut memiliki tingkat gelap terang yang dapat dianalisa. *Value* dapat memperjelas dan memperkaya sebuah objek menghasilkan bentuk tiga dimensi (Prasetyo, 2011).

2.1.5.6. Bentuk dan Ruang (*Shape and Space*)

Bentuk merupakan suatu presentasi yang abstrak menggunakan sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu bidang. Sedangkan ruang adalah objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Ruang terbagi atas dua, yaitu ruang positif dan ruang negatif. Ruang positif adalah ruang yang bersifat padat, berisi, dan tidak berongga, sedangkan ruang negative adalah ruang yang kosong diluar ruang positif (Prasetyo, 2011).

2.1.5.7. Tekstur (*Texture*)

Tekstur adalah suatu permukaan yang memiliki nilai lihat yang sama dengan nilai rabaanya. Contohnya, permukaan kayu yang kasar atau susunan batu pada sebuah dinding. Penggunaan tekstur tidak hanya untuk menambah kesan artistik tetapi juga dapat memperluas atau mempersempit kesan suatu ruang atau bidang. Tekstur berdasarkan fungsinya terbagi atas dua, yaitu tekstur kasar dan tekstur halus. Tekstur kasar berfungsi untuk menyerap cahaya, mempersempit bidang atau ruang dan dapat

meredupkan warna. Sedangkan fungsi tekstur halus adalah memantulkan cahaya dan memperluas bidang atau ruang, serta mencerahkan warna (Prasetyo, 2011).

2.1.6. Kategori Teknik Cara Pembuatan Buku Ilustrasi

Teknik pembuatan buku ilustrasi berdasarkan fungsinya dalam masyarakat dapat dibagi menjadi :

- a. Buku ilustrasi sebagai media hiburan, narasi yang diciptakan cenderung sebagai *background* cerita. Penokohan dan jalan cerita sebisa mungkin dibuat untuk menghibur pembacanya.
- b. Buku ilustrasi sebagai media informasi, gambar dalam buku ini hanya digunakan sebagai media tambahan agar informasi yang disampaikan menjadi lebih menarik. Informasi menjadi faktor utama yang ingin disampaikan oleh buku dengan mengesampingkan gambar yang ada (Wahono, 2012).

2.1.7. Kriteria Buku Ilustrasi Yang Baik

Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang dapat menyampaikan pesan didalamnya kepada *target audience* sehingga dapat membawa khayal pembaca sesuai dalam konsep yang dibuat. Ilustrasi tersebut harus memenuhi beberapa syarat, diantaranya :

1. Komunikatif, pesan yang ingin disampaikan harus mudah untuk dimengerti oleh *target audience* sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik
2. Informatif, gambar ilustrasi memiliki informasi yang ingin disampaikan kepada *target audience* baik bersifat edukasi, inspirasi, sejarah ataupun menghibur.
3. Inovatif, gambar ilustrasi yang dibuat tidak boleh sama dengan karya yang pernah dibuat oleh orang lain. Konsep yang dibuat sebaiknya belum pernah diangkat oleh orang lain (Prasetya, 2013).

2.1.8. Prosedur Proses Perancangan Buku Ilustrasi

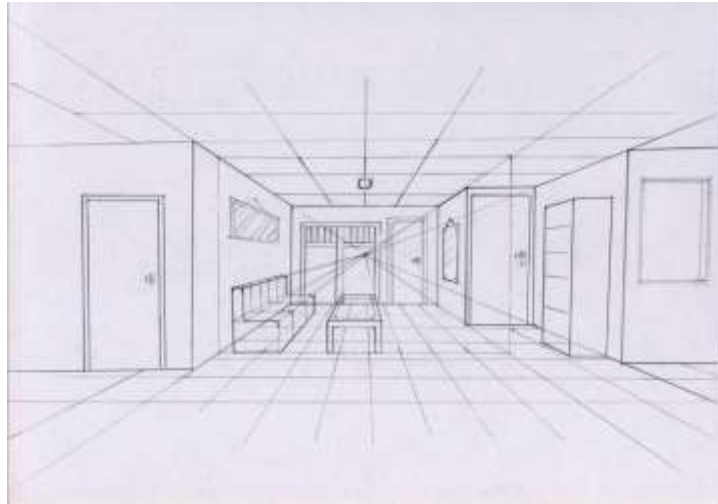
2.1.8.1. Layout

Layout adalah komposisi penataan elemen – elemen dalam sebuah desain. Elemen tersebut terbagi menjadi kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), proporsi (*proportion*), irama (*rhythm*) dan dominasi (*domination*). Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar desain. Setiap karya harus memiliki rasa satu, utuh dan tertata antara unsur – unsur yang terdapat di dalamnya. Karya yang tidak memiliki kesatuan akan terlihat kacau- balau dan tidak akan enak dilihat. Elemen – elemen yang tersapat di dalam karya harus berhubungan dan apabila salah satu elemen dihilangkan akan merusak komposisi karya tersebut. Keseimbangan (*balance*) akan menimbulkan ketenangan dalam suatu karya tanpa menimbulkan rasa berat sebelah. Keseimbangan dalam karya dinilai dari tidak adanya bagian yang terbebani sehingga menimbulkan rasa gelisa ketika melihat karya tersebut. Proporsi (*proportion*) bertujuan untuk menghasilkan keserasian. Proporsi dalam karya mencakup perbandingan ukuran yang sifatnya sistematis. Irama (*rhythm*) mempunyai basis yang sama, hanya berbeda pada medium yang digunakan. Irama diartikan sebagai pengulangan atau gerak yang mengalir secara berurutan, teratur dan terus – menerus. Dominasi (*domination*) dalam karya seni bertujuan untuk mengunggulkan objek utama yang ingin disampaikan kepada *receiver message*. Tujuan adanya dominasi dalam karya untuk menunjukkan kesan menarik, unik dan istimewa dari suatu karya (Prasetyo, 2011).

2.1.8.2. Perspektif

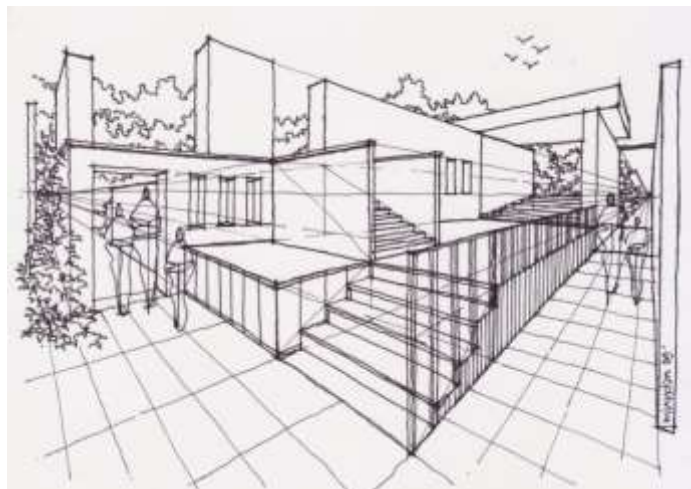
Perspektif dapat diartikan sebagai menggambar dengan suatu sudut pandang terhadap objek yang dilihat. Perspektif berasal dari bahasa latin yaitu *perspicere* yang artinya *to see through* (melihat melalui sesuatu). Perspektif umumnya digunakan untuk menggambarkan padangan seni ruang dalam (*interior*) dan pandangan seni ruang luar (*eksterior*). Perspektif dapat dibagi menjadi tiga menurut cara penggambarannya yaitu perspektif dengan satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Perspektif satu titik hilang terjadi ketika sebuah objek dilihat dengan garis pusat pandangan tegak lurus terhadap salah satu permukaannya. Perspektif dengan dua titik hilang memiliki teknik

penggambaran yang sama dengan satu titik hilang tetapi memiliki batas pandang sebanyak dua titik dalam satu garis horizontal. Perspektif tiga titik digunakan untuk menggambarkan objek dari bawah (*frog eye*) (Prasetyo, 2011).



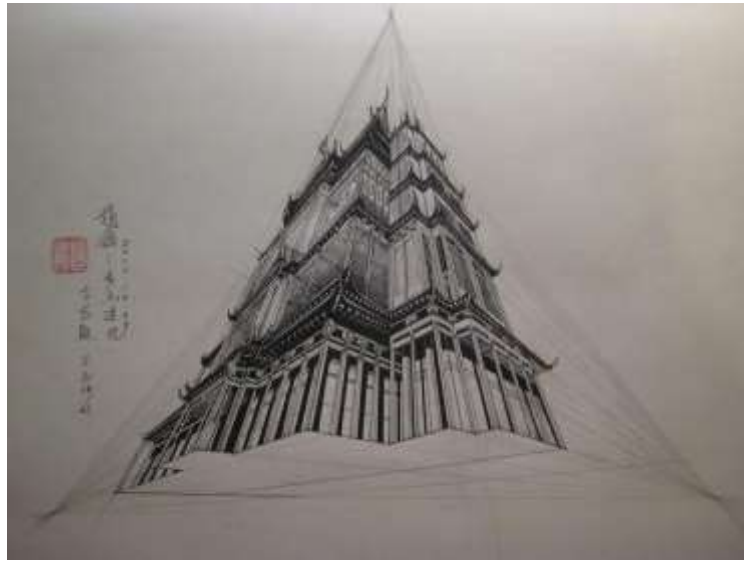
Gambar 2.14. Perspektif satu titik hilang

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>



Gambar 2.15. Perspektif dua titik hilang

Sumber : <http://2.bp.blogspot.com>



Gambar 2.16. Perspektif tiga titik hilang

Sumber : [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/db/71/a0/db71a0f90a6ac0e6db1c5627678c1040.jpg)

[ak0.pinimg.com/736x/db/71/a0/db71a0f90a6ac0e6db1c5627678c1040.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/db/71/a0/db71a0f90a6ac0e6db1c5627678c1040.jpg)

2.1.8.3. Tata Cahaya

Cahaya terhadap suatu objek menentukan kualitas gradasi gelap terangnya. Dengan adanya teknik pencahayaan, benda dapat menimbulkan efek tiga dimensi sehingga ilustrasi dapat terlihat nyata. Elemen – elemen cahaya yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat gradasi suatu benda adalah :

- a. *Highlight*, bagian objek yang memiliki warna paling terang dan ringan dibandingkan dengan bagian lainnya. Bagian tersebut terkena cahaya langsung dari sumber cahaya sehingga menimbulkan bitnik sinar yang kuat pada permukaan objek.
- b. *Light and Shadow*, gradasi gelap terang pada benda yang memiliki area paling luas dan berada di antara *highlight* dan bayangan.
- c. *Core of Shadow*, adalah bagian dari objek yang menerima sedikit cahaya sehingga menghasilkan bidang gelap (bayangan) karena terhalang bagian tertentu dari objek (Prasetyo, 2011).

2.1.8.4. Alat

Pembuatan ilustrasi membutuhkan beberapa alat pendukung contohnya pensil, *charcoal* (pensil arang), *ballpoint*, *drawing pen*, penghapus dan lain – lain dalam proses pembuatan sketsa. Penggunaan cat air, *marker*, pensil warna, spidol, kuas, cat minyak, *crayon* dan *pastel* dilakukan untuk memberi warna pada ilustrasi. Ilustrasi secara digital dapat dilakukan dengan bantuan media *pen tablet*, mouse, scanner, komputer dan berbagai *software* pendukung seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, PaintTool SAI, ataupun Corel Draw (Prasetyo, 2011).

2.1.8.5. Teknik

Beberapa teknik yang digunakan untuk menghasilkan ilustrasi, yaitu teknik manual, digital, fotografi atau *photomontage*. *Photomontage* adalah hasil penggabungan dari beberapa bahan seperti kertas, kain dan bahan lainnya yang ditempelkan menjadi satu kesatuan. Kreator ilustrasi dapat membuat karya dengan kemampuan pada bidangnya masing – masing (Prasetyo, 2011).

2.1.8.6. Goresan

Goresan arsir membuat objek yang digambar terlihat lebih nyata dengan mengisi gelap terang pada benda atau bayangan. Arsir garis lurus dapat dibagi menjadi *hatching* (garis paralel), *cross hatching* (garis berpotongan), *scribbling* (bervariasi dan tidak beraturan). Arsir garis yang mengikuti bentuk objek yang digambar dapat dibagi menjadi *contour hatching* (garis kontur) dan *cross contour hatching* (garis kontur yang saling mendorong).

Teknik goresan juga mencakup sapuan kuas yang terbagi menjadi sapuan kuas dengan cat yang setengah kering tanpa adanya campuran air (*dry brush*), sapuan air terlebih dahulu ke permukaan kertas kemudian menambahkan cat pada permukaan kertas yang terkena air sehingga menghasilkan efek halus dan tidak kaku (*wet brush*). Sapuan kuas yang menghasilkan warna datar dan tanpa gradasi (*blocking*) dan teknik sapuan kuas membentuk titik – titik berwarna sesuai dengan objek yang digambar

dengan jumlah yang banyak sehingga terlihat seakan – akan menyatu dari kejauhan (*pointillism*) (Prasetyo, 2011).

2.2. Tinjauan Buku Ilustrasi Yang Akan Dirancang

2.2.1. Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Buku

Buku ilustrasi yang akan dibuat bertemakan gaya rambut. Buku yang akan dirancang menggunakan teknik digital painting. Gambar – gambar yang akan ditampilkan adalah potret wajah hingga ke bahu. Jenis gambar yang dihasilkan adalah realis agar pembaca dapat memberi bayangan hasil dari potongan rambut yang mereka inginkan. Setiap gaya rambut yang digambarkan memiliki penjelasan nama dan keterangan detail dari potongan rambut. Buku yang akan dirancang bertujuan untuk membantu pembaca lebih mengenal gaya rambut sesuai namanya dan dapat menyampaikan gaya rambut yang diinginkannya kepada tukang potongnya. Buku ini juga menampilkan sejarah – sejarah dari berbagai macam gaya rambut. Hal ini membantu pembaca memahami awal terbentuknya gaya rambut tertentu. Dengan demikian, buku ini membantu mengabadikan dan mendokumentasikan sejarah dari gaya rambut tahun 1990 hingga 2016 dalam dunia *fashion*.

2.2.2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Masyarakat Indonesia biasanya menggunakan salon yang sesuai dengan selera mereka dan tidak mau menggantinya lagi dengan salon yang lain. Mereka terlihat tidak membutuhkan nama gaya rambut untuk menyampaikan kepada salon yang menjadi langganan mereka. Ketika mereka pindah ke tempat yang baru, mereka harus menyampaikan potongan rambut yang biasanya mereka dapatkan dari salon sebelumnya. Hal ini menjadi situasi yang sulit dikarenakan mereka tidak dapat memberitahukan gaya potongan yang biasa dilakukan oleh salon sebelumnya.

Manusia pada umumnya suka mengikuti *trend* dan merasa asing apabila berada di suasana yang beda di antara orang lain seperti tampil beda dengan gaya rambut tertentu. Beberapa orang lainnya memilih untuk bertahan dengan gaya rambut yang sama. Gaya rambut yang menjadi *trend* kebanyakan diciptakan oleh artis luar negeri.

Di era modern, *trend* gaya rambut yang muncul semakin cepat dan beragam. Hal ini memudahkan mereka untuk menentukan gaya rambut di salon dan melupakan gaya rambut lainnya. Gaya rambut yang sama dapat kita temukan di berbagai tempat di Indonesia. Salon menjadi terpacu terhadap gaya rambut tersebut dan melupakan gaya rambut lainnya. Kondisi masyarakat yang kurang mengetahui berbagai macam model rambut juga memicu mereka untuk tidak mengganti model rambut atau hanya sekedar mengikuti *trend*. Seperti layaknya memilih telepon genggam, orang yang tidak mengerti spesifikasi dari telepon genggam akan cenderung memilih merek yang umum digunakan oleh kebanyakan orang atau mereka tetap menggunakan telepon genggam mereka tanpa ingin menggantinya. Ketakutan untuk tampil beda dan ketidakpedulian akan muncul akibat kurangnya pengetahuan tentang hal tersebut. Selain itu, beberapa gaya rambut di dunia juga sudah banyak dilupakan. Kurangnya media yang mendokumentasikan hal ini menjadi salah satu faktor hilangnya sejarah gaya rambut di dunia sebagai bagian penting dalam perkembangan *fashion*.

2.2.3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Masyarakat Indonesia memiliki pengetahuan tentang model rambut yang masih sangat kurang. Hal ini dibuktikan dari beberapa masyarakat awam bahkan tukang potong rambut yang tidak mengetahui nama – nama dari jenis gaya rambut yang pernah ada. Dengan kurangnya pengetahuan tersebut, komunikasi antar konsumen dan salon menjadi lebih sulit. Banyak pemahaman yang salah ketika konsumen ingin menyampaikan gaya rambut yang diinginkannya kepada tukang potong, contohnya ketika konsumen menginginkan gaya rambut fauxhawk, kebanyakan dari mereka menyebutnya dengan kata mohawk. Dengan adanya kejadian seperti ini, tukang potong akan cenderung mengalah dan merubah nama gaya rambut sesuai dengan yang ada di masyarakat dan dari sini pemahaman masyarakat menjadi semakin keliru.

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

Buku ilustrasi ini akan membantu masyarakat dalam mengenal beberapa macam gaya rambut dan membantu mereka untuk membedakan antara gaya rambut yang satu dengan gaya rambut yang lain. Buku ini juga dapat berperan sebagai media hiburan ketika sedang bosan menunggu antrian saat berada di salon. Buku ini dapat menginspirasi masyarakat dengan teknik ilustrasi yang menarik seperti buku portfolio ilustrasi pada umumnya. Buku ini juga dapat difungsikan sebagai dokumentasi sejarah gaya rambut yang populer dari tahun 1990 – 2016.

2.3. Tinjauan Buku Ilustrasi Pesaing

2.3.1. Tinjauan Aspek Bentuk

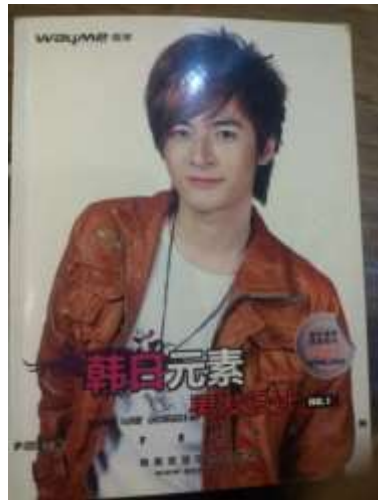
Buku kompetitor merupakan buku yang menggunakan bahasa mandarin sesuai dengan tempat produksinya (Gambar 2.16). Buku kompetitor berukuran A4 dengan menggunakan bahan kertas *art paper* tebal pada cover dan kertas *art paper* tipis pada setiap halaman isinya dan ditambah dengan jilid *softcover*. Buku ini mengandung cara pemotongan rambut yang sulit dimengerti oleh masyarakat awam. Beberapa buku kompetitor lain merupakan buku promosi produk dengan menampilkan artis di dalamnya. Rambut artis tersebut dijadikan sebagai patokan bagi konsumen untuk memilih potongan rambut. Belum ditemukan buku yang merupakan kompetitor langsung dari buku yang akan dirancang.

2.3.2. Tinjauan Aspek Visual

Buku kompetitor umumnya berisi foto – foto referensi dari berbagai macam gaya rambut dan proses pemotongannya. Sebagian besar buku gaya rambut ditujukan kepada tukang potong rambut. Buku kompetitor juga tidak menampilkan detail dari potongan rambut sehingga pembaca tidak dapat membedakan antara gaya rambut yang satu dengan yang lainnya ditambah dengan penggunaan bahasa asing yang sulit dimengerti oleh masyarakat Indonesia karena sebagian besar buku gaya rambut diproduksi di luar negeri. Setiap halaman terdiri dari gambar model satu halaman penuh

di sebelah kiri ketika buku dibuka dan proses pemotongan rambut di sebelah kanan buku. Model difoto di depan layar putih tanpa tambahan elemen apapun. Elemen yang terdapat di dalam buku cenderung kaku dan bersudut.

2.3.3. Data Visual



Gambar 2.17. Cover buku kompetitor pria
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 2.18. Isi buku kompetitor pria
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 2.19. Cover buku kompetitor wanita Sumber :
Dokumentasi pribadi



Gambar 2.20. Isi buku kompetitor wanita
Sumber : Dokumentasi pribadi

2.4. Analisis Data

2.4.1. Analisis Data Lapangan

2.4.1.1. Rambut wanita

Rambut wanita memiliki perbedaan penampilan yang sangat jelas antara rambut panjang, rambut sedang dan rambut pendek. Rambut wanita dapat dikategorikan menjadi :

1. *Curly*, rambut yang membentuk sangat gelombang atau yang biasa dikenal sebagai keriting. Keriting dapat dilakukan dengan dua acara yaitu dengan melakukan perawatan kimiawi untuk mendapatkan hasil yang permanen atau menggunakan catokan untuk mendapatkan hasil yang temporer.
2. *Bob*, rambut ini ditandai dengan adanya garis datar pada bagian ujung rambut. Garis ujung rambut (*outline*) dipotong mendatar melingkari leher.
3. *Shaggy*, jenis rambut yang bertekstur di bagian ujungnya. Rambut terlihat seperti ber – *layer* di setiap sisinya.
4. *Pixie*, Rambut yang cenderung pendek dan mengarah ke samping.
5. *Asymmetrical*, Rambut ini memiliki panjang yang tidak seimbang, Terdapat sisi yang pendek dan sisi yang panjang serta efek ini terlihat dengan jelas. Gaya rambut ini umumnya dikombinasikan dengan belahan samping.
6. *Feathered*, Rambut yang setiap bagian ujungnya dibentuk melengkung halus seperti bulu.

2.4.1.2. Rambut pria

Rambut pria memiliki variasi yang lebih banyak dibandingkan rambut wanita tetapi rata – rata dari rambut pria pendek sehingga tidak terlihat perbedaan antara panjang pendeknya rambut pria. Rambut pria dapat dikategorikan menjadi :

1. *Undercut*, rambut disapu kesamping belakang kepala menggunakan pomade dengan bagian samping membentuk *fade*
2. *Man bun*, rambut yang cukup panjang disisir kebelakang dan diikat.
3. *Top knot*, jenis rambut ini hampir sama dengan man bun hanya saja ikatannya berada di bagian atas kepala.

4. *Pompadour*, gaya rambut yang menyapu poni ke arah belakang dengan membuat gundukan yang tinggi di bagian depan menggunakan gulungan rambut dan *blower*. *Pomade* dan *hairspray* juga berperan penting dalam membentuk gaya rambut ini.
5. *Slicked Back*, gaya rambut ini memiliki konsep yang sama dengan pompadour hanya saja tanpa adanya gundukan.
6. *Fade*, Rambut bagian samping yang dicukur pendek dan dibentuk gradasi. Fade terbagi menjadi *classic fade*, *low fade*, *mid fade* dan *high fade*. *Classic fade* merupakan tingkat *fade* yang standard dan bergradasi halus. *Low fade* membentuk garis di bagian samping kepala akibat perpindahan gradasi yang kasar. *Mid fade* merupakan garis *low fade* berada tepat di tengah antar pangkal gradasi. *High fade* terjadi apabila garis *low fade* berada di bagian gradasi yang dekat rambut bagian atas.
7. *Spicky*, Rambut dibentuk seperti berduri tajam dan tipis. Tekstur yang ditimbulkan sangat kasar di bagian atas dan bagian samping dicukur pendek.
8. *Bowl*, Rambut ini terlihat seperti mangkuk terbalik di bagian atas. Garis *outline* terlihat mengelilingi kepala.
9. *Shaggy*, jenis rambut yang bertekstur di bagian ujungnya. Rambut terlihat seperti ber – *layer* di setiap sisinya.
10. *Buzz*, gaya rambut yang sangat pendek dengan mencukur segala bagian rambut dan menyisahkan sedikit rambut agar tidak terlihat benar – benar botak.
11. *Quiff*, jenis rambut yang poninya dibuat melengkung ke atas dengan bagian belakang mengikuti poni.
12. *Caesar*, gaya rambut yang sedikit lebih panjang dari buzz dan bagian poni yang terlihat rata.
13. *Curtain*, gaya rambut belah tengah dengan ukuran rambut yang cukup panjang dan lebat serta terlihat lurus dan halus tanpa tekstur.
14. *Fauxhawk*, merupakan turunan dari mohawk dimana rambut di area atas lebih luas dibandingkan gaya rambut mohawk.

15. *Feathered*, Rambut yang setiap bagian ujungnya dibentuk melengkung halus seperti bulu.
16. *Emo*, gaya rambut yang panjang dan tipis serta memiliki cabang yang sangat panjang.
17. *Hi – top*, gaya rambut yang panjang mengarah ke atas dan dicukur rata bagian atasnya.
18. *Crew cut*, Potongan rambut yang pendek di bagian atas dan bagian samping serta belakang yang dicukur pendek.
19. *Mohawk*, rambut yang berdiri di bagian atas membentuk satu garis dari poni ke belakang.
20. *Mullet*, potongan rambut yang khas terlihat dari rambut bagian belakang atau biasa disebut ekor lebih panjang dibandingkan sisi rambut bagian lain.
21. *Recon*, rambut yang biasa digunakan oleh angkatan militer. Rambut ini memiliki ukuran yang sangat pendek dengan bagian atas sedikit lebih panjang dibandingkan bagian lainnya.

2.4.2. Analisis 5W + 1H

What	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa masyarakat Indonesia mengaku mendapatkan potongan yang berbeda dari yang mereka harapkan. Mereka tidak mengetahui nama dari potongan rambut yang mereka inginkan dan hal ini menyulitkan tukang cukur untuk memahaminya. • Sejarah gaya rambut di dunia mulai dilupakan dan belum ada media yang mendokumentasikannya.
Who	Laki – laki dan perempuan berusia 18 – 44 tahun yang mementingkan rambut sebagai bagian dari penampilannya.

Where	Buku ini dirancang untuk orang Indonesia karena buku – buku gaya rambut di Indonesia masih sangat kurang dan sulit ditemukan.
When	Masalah ini sering terjadi di era modern mengingat gaya rambut yang muncul semakin banyak dan semakin cepat.
Why	Masalah ini terjadi akibat banyaknya gaya rambut baru yang bermunculan sedangkan kurangnya media yang memperkenalkan macam – macam gaya rambut yang ada.
How	Buku ini membantu masyarakat dalam memberikan edukasi serta cerita menarik yang membelakangi terbentuknya gaya rambut tersebut dan makna dibalik gaya rambut tertentu.

2.4.3. Analisis Prediksi Dampak Positif

Buku ini dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat tentang berbagai referensi gaya rambut. Buku yang dirancang akan menambah wawasan pembaca terhadap beberapa gaya rambut yang dapat dipilih serta mengubah cara berpikir masyarakat yang hanya mengikuti *trend* dan takut untuk tampil beda di tengah masyarakat dengan gaya rambut baru. Masyarakat Indonesia juga dapat lebih jelas menggambarkan gaya rambut yang mereka inginkan kepada tukang cukur yang akan menggunting rambut mereka. Buku ilustrasi ini juga akan mengembalikan khayal pembaca ke jaman dulu melalui sejarah yang tertuang di dalamnya. Buku ini dapat menjadi patokan bagi orang yang ingin menciptakan gaya rambut baru di masa mendatang. Jadi, dampak positif dari buku yang dirancang adalah untuk meningkatkan edukasi dan kepedulian masyarakat tentang gaya rambut.

2.5. Simpulan

Memperkaya wawasan tentang gaya rambut dapat membantu kita dalam memilih gaya rambut yang sesuai dan berani untuk mencoba berpenampilan beda di masyarakat tentunya dengan gaya rambut baru. Permasalahan utama berasal dari

masyarakat yang tidak dapat mengutarakan gaya rambut yang dia inginkan. Mereka akhirnya memilih untuk menyerahkan penampilannya kepada tukang potong rambut atau mengikuti *trend* terbaru. Beberapa lainnya tidak puas dengan gaya rambut dikarenakan pemahaman yang berbeda antara konsumen dan pemilik salon khususnya tukang potong rambut. Beberapa dari tukang potong rambut bahkan memiliki pemahaman teori yang kurang tentang gaya rambut tertentu dan penamaan yang digunakan cenderung berbeda. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kepedulian orang Indonesia tentang gaya rambut menjadi salah satu bagian dari penampilan masih sangat kurang.

2.6. Usulan Pemecahan Masalah

Buku ini dirancang untuk membantu mendokumentasikan dan mengabadikan gaya rambut yang pernah populer di eranya sekaligus membawa nostalgia bagi pembacanya. Dengan banyaknya pilihan model rambut, masyarakat dapat dengan mudah mengutarakan gaya rambut yang mereka inginkan. Masyarakat juga dapat melakukan eksperimen dengan informasi yang mereka dapatkan dari buku ini seperti contohnya ketika mereka melihat potongan rambut dari artis tertentu, mereka dapat mengkategorikan potongan rambut tersebut dan menyampaikannya kepada orang lain. Hal ini merupakan sebuah pencapaian yang diharapkan dari buku ini. Beberapa gaya rambut jaman dulu juga telah punah akibat kurangnya dokumentasi ketika peristiwa ini berlangsung baik ditinjau dari tahun kejadian hingga orang penting yang pernah menggunakan gaya rambut tersebut, buku ini dapat dijadikan awal dari pendokumentasian gaya rambut yang pernah ada di dunia. Buku ini dapat menjadi referensi bagi orang – orang yang ingin menciptakan gaya rambut baru di masa mendatang.