

## 2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

### 2.1. Tinjauan Judul Perancangan

#### 2.1.1. Perancangan Desain Komunikasi Visual

Perancangan memiliki arti proses, cara, perbuatan merancang. Sedangkan arti kata desain adalah proses, cara, perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum melakukan suatu perancangan. Desain komunikasi visual adalah bidang ilmu seni rupa yang di dalamnya melibatkan apresiasi, yang merupakan bentuk komunikasi budaya ("Program Studi"). Dari semua itu dapat disimpulkan bahwa perancangan desain komunikasi visual adalah suatu proses merancang sesuatu dalam kajian bidang ilmu seni rupa yang didalamnya melibatkan apresiasi sebagai suatu bentuk komunikasi budaya.

Grafis berasal dari bahasa Inggris *graphic*, yang memiliki arti presentasi visual pada suatu media seperti kanvas, dinding, layar komputer, kertas, atau batu yang memiliki tujuan seperti untuk memberi tanda, informasi, ilustrasi, atau untuk hiburan. Dalam bahasa Indonesia, kata grafis sering dikaitkan dengan seni grafis (*printmaking*) dan desain grafis.

#### 2.1.2. Perkembangan Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual berakar dari desain grafis yang dasar perkembangannya telah ditentukan oleh pertumbuhan seni rupa dan kerajinan sejak manusia ada. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan *page layout*. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Seperti jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan (mendesain) atau pun produk yang dihasilkan (desain/rancangan). Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik - yang sering kali disebut sebagai *interactive design*, atau desain multimedia

Sebelum ditemukannya mesin cetak pada abad 15, desain dibuat secara manual baik gambar maupun tulisan, proses ini memakan waktu lama sehingga dalam perkembangannya desain grafis pada masa itu berjalan lambat. Aplikasi desain grafis terbatas pada *static print media*, seperti buku, majalah, dan brosur. Sejarah perkembangan desain grafis modern baru dimulai ketika terjadi revolusi industri di Eropa. Dimana saat itu mesin-mesin telah diciptakan, yang kemudian mesin-mesin tersebut digunakan dalam proses produksi, sehingga karya desain menjadi lebih mudah diproduksi, namun masih belum ada perubahan berarti dalam bidang aplikasi desain..

Pada masa Perang Dunia II desain grafis berkembang dengan pesat terutama dalam bidang *advertising* dan *packaging*. Pada perkembangan berikutnya teknologi yang menjadi dasar peralatan desain, seperti penemuan kamera dan komputer turut memajukan keragaman desain grafis.

Di Indonesia pengembangan desain diawali dengan membentuk *Design Center* oleh Fakultas Perencanaan dan Sipil Institut Teknologi Bandung tahun 1968 yang kemudian diperkenalkan dalam *expo 70* di Osaka Jepang. Perintisan yang telah dilakukan ini menjadi titik awal dalam meyakinkan pemerintah untuk mengembangkan dunia desain secara lebih luas lagi.

Dalam segi profesi desainer komunikasi visual mulai berkembang sejak tahun 1970-an. Terutama di 3 bidang : penerbitan media cetak, *advertising*, dan kampanye sosial pemerintah.

Dalam segi teknologi, perkembangan pesat terjadi sejak makin populer penggunaan media elektronik seperti televisi, video, dan komputer.

## 2.2. Gambar Ilustrasi

### 2.2.1. Perkembangan ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Ilustrasi atau gambar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan sebagai tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya), yang dibuat dengan coretan pensil atau alat yang lain pada kertas atau media yang lain. Media kertas untuk gambar bahwa gambar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk dan media, demikian juga dengan pensil. Apapun sebenarnya memungkinkan untuk dijadikan alat untuk menciptakan sebuah gambar.

Ada ungkapan bahwa sebuah gambar senilai seribu kata. Hal ini memang benar. Tak terhitung berapa banyak manusia belajar meski hanya melalui sebuah gambar sekalipun. Melalui lukisan-lukisan manusia gua dapat diketahui bahwa asal mula gambar ternyata sangatlah panjang dan menakjubkan. Dalam usianya yang telah mencapai puluhan ribu bahkan ratusan ribuan tahun gambar-gambar itu masih menunjukkan keindahannya.

Disamping kelebihan secara teknis, beberapa lukisan tersebut telah menampakkan ide-ide para penciptanya. Bukan hanya sebuah gambar yang bersifat simbolik dan mewakili benda tertentu, tapi juga ada ekspresi, buah pikiran dan cerita tentang kehidupan yang terkandung didalamnya. Melaluinya kita dapat mempelajari eksistensi kehidupan pra sejarah, seperti yang dilakukan oleh para ilmuwan dan sejarawan dunia dalam menyingkapkan kebenaran yang terjadi di masa lampau. Karena pada saat itu manusia tidak mengenal tulisan, maka gambar yang menjadi alat untuk menyampaikan pesan dan mendokumentasikan sesuatu diasamping sebagai wujud ekspresi seni maka tentulah merupakan bukti-bukti yang cukup dalam menyusun suatu perjalanan sejarah.

Kemudian seiring dengan majunya peradaban manusia, ekspresi seni dalam bentuk gambar berkembang menjadi yang kita kenal dengan sebutan lukisan atau dalam bahasa Inggris *painting*, diambil dari kata *paint* yang berarti cat.

Manusia memang tidak pernah puas dengan apa yang telah ada. Dan sifat itu menyebabkan kreatifitas dan ide yang selalu muncul dari waktu ke waktu. Dalam sejarah manusia penemuan- penemuan mengagumkan selalu terjadi karena sifat manusia yang tak pernah puas dan pantang menyerah. Demikian pula yang terjadi dalam sejarah seni lukis.

Di Amerika Serikat, masa keemasan ilustrasi berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok *Pre-Raphaelite* dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti *Arts and Crafts Movement*, *Art Nouveau*, dan *Les Nabis*. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Menjelang pergantian abad ke 19, muncullah bentuk budaya ilustrasi baru yang disebut dengan komik. Pada perkembangannya komik menjadi populer lewat komik versi *science fiction* yang pada saat itu dirajai oleh komik *Flash Gordon* yang diterbitkan pada tahun 1933 dengan pengarang Alex Raymond. Komik *Flash Gordon* ini mewakili gaya ilustrasi Amerika pada saat itu yang didominasi dengan gaya *realis*.

Pada perkembangan selanjutnya, ilustrasi berkembang terkait dengan pengaplikasian gambar di berbagai bidang. Dengan perkembangan teknologi yang ada memungkinkan ilustrasi muncul pada media elektronik, yang dikenal dengan animasi yang dibuat dari susunan slide gambar-gambar. Pada masa itu animator yang terkemuka adalah Walt Disney yang telah berhasil membuat karakter-karakter animasi pendek yang memikat masyarakat. Kemudian Walt Disney berhasil membuat animasi panjang pertamanya dengan judul *Sleeping Beauty and The seven Dwarfs* pada Februari 1938.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak *software* pembantu seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

## 2.3. Tinjauan Hanuman

### 2.3.1. Perkembangan Hanuman

Dalam perkembangannya Anoman berasal dari kepercayaan yang berkembang di India, oleh penduduk yang tinggal di padang rumput India yang tinggal lama sebelum bangsa Arya datang melalui pegunungan, penduduk ini bernama *Dravidians* (suku Dravida) yang sampai saat ini tinggal di India bagian selatan. Di antara *dravidians* banyak terdapat orang bijak atau orang yang dianggap memiliki pengetahuan. Beberapa adalah seorang dokter yang mengerti mengenai tanaman yang dapat menyembuhkan penyakit dan beberapa adalah seorang spiritual yang dianggap mengetahui cara untuk mengontrol dan mengusir setan. Para spiritual ini berpendapat bahwa setan-setan dapat dikalahkan dengan sesuatu yang paling penting di dunia ini yaitu *energy*. Tanpa *energy* tidak ada siapapun yang dapat menjalankan sesuatu tugas, tanpa *energy* tumbuhan tidak akan tumbuh, binatang ternak tak akan hidup, dan anak tak kan lahir.

Karena *energy* sangat penting bagi kehidupan, maka anak laki-laki berdoa kepada dewa kera yang menjadi salah satu dewa dalam kepercayaannya yaitu *Hanuman*, yang dianggap makhluk terkuat di antara makhluk lain yang ada di seluruh dunia. Di negara India yang didominasi oleh agama Hindu, terdapat banyak kuil untuk memuja Hanoman, dan dimana pun ada gambar awatara Wisnu, selalu ada gambar Hanoman. Kuil Hanoman bisa ditemukan di banyak tempat di India dan konon daerah di sekeliling kuil itu terbebas dari raksasa atau kejahatan.

Dari kepercayaan itu lah kemudian cerita Hanuman mulai berkembang, hingga tersebar ke seluruh negara-negara sekitar khususnya Asia Tenggara termasuk Indonesia. dan diadaptasikan dengan kebudayaan, cerita rakyat, dan kepercayaan masyarakat setempat.

Dalam perkembangannya di Indonesia Hanoman sering dipakai dalam kesenian tari dan juga menjadi salah satu tokoh dalam kesenian wayang. Dalam pewayangan tokoh Anoman (Hanuman) dikenal melalui cerita seri Ramayana, tetapi dalam Wayang Purwa juga sering muncul dalam kisah Mahabharata.



Gambar 2.1 foto raut wajah Anoman

Sumber [http://www.wayanggolek.net/imagesgolek/t\\_anoman\\_purwa.jpg](http://www.wayanggolek.net/imagesgolek/t_anoman_purwa.jpg)

Cerita Ramayana dan Mahabarata yang asli berasal dari India, telah diterima dalam pertunjukan wayang Indonesia sejak jaman Hindu hingga sekarang. Wayang seolah-olah identik dengan Ramayana dan Mahabarata. Namun perlu dimengerti bahwa Ramayana dan Mahabarata India merupakan cerita yang berbeda satu dengan yang lainnya, di Indonesia menjadi satu kesatuan.

Dalam pertunjukan Indonesia cerita itu bermula dari kisah Ramayana kemudian bersambung dengan Mahabarata, malahan dilanjutkan dengan kisah jaman kerajaan Kediri. Dari landasan perkembangan wayang tersebut, tampak memang wayang itu berasal dari pemujaan nenek moyang pada zaman kuno, dikembangkan pada jaman Hindu, kemudian diadakan pembaharuan pada jaman masuknya agama Islam dan terus mengalami perkembangan dalam jaman kerajaan-kerajaan Jawa, jaman penjajahan, jaman kemerdekaan saat ini.

### 2.3.2. Riwayat Hanuman

Hanoman (Sansekerta: *Hanumān*) atau Hanumat, juga disebut sebagai Anoman, adalah salah satu dewa dalam kepercayaan agama Hindu, sekaligus tokoh protagonis dalam wiracarita Ramayana yang paling terkenal. Ia adalah seekor kera putih dan merupakan putera Batara Bayu dan Anjani, saudara dari Subali dan Sugriwa. Menurut Kitab Serat Pedhalangan, tokoh Hanoman sebenarnya memang asli dari wiracarita Ramayana, namun dalam pengembangannya tokoh ini juga sering muncul dalam serial Mahabharata, sehingga menjadi tokoh antar zaman. Di India, Hanoman dipuja sebagai dewa pelindung dan beberapa kuil didedikasikan untuk memuja dirinya.

#### 2.3.2.1. Kelahiran

Hanoman lahir pada masa Treta Yuga sebagai putera Anjani, seekor wanara wanita. Anjani sebetulnya merupakan bidadari, bernama Punjikasthala, namun karena suatu kutukan, ia terlahir ke dunia sebagai wanara wanita. Kutukan tersebut bisa berakhir apabila ia melahirkan seorang putera yang merupakan penitisan Siwa. Anjani menikah dengan Kesari, seekor wanara perkasa. Bersama dengan Kesari, Anjani melakukan tapa ke hadapan Siwa agar Siwa bersedia menjelma sebagai putera mereka. Karena Siwa terkesan dengan pemujaan yang dilakukan oleh Anjani dan Kesari, ia mengabulkan permohonan mereka dengan turun ke dunia sebagai Hanoman.

Salah satu versi menceritakan bahwa ketika Anjani bertapa memuja Siwa, di tempat lain, Raja Dasarata melakukan *Putrakama Yadnya* untuk memperoleh keturunan. Hasilnya, ia menerima beberapa makanan untuk dibagikan kepada tiga istrinya, yang di kemudian hari melahirkan Rama, Laksmana, Bharata dan Satrugna. Atas kehendak dewata, seekor burung merenggut sepotong makanan tersebut, dan menjatuhkannya di atas hutan dimana Anjani sedang bertapa. Bayu, Sang dewa angin, mengantarkan makanan tersebut agar jatuh di tangan Anjani. Anjani memakan makanan tersebut, lalu lahirlah Hanoman.

Salah satu versi mengatakan bahwa Hanoman lahir secara tidak sengaja karena hubungan antara Bayu dan Anjani. Diceritakan bahwa pada suatu hari, Dewa Bayu melihat kecantikan Anjani, kemudian ia memeluknya. Anjani marah karena merasa dilecehkan. Namun Dewa Bayu menjawab bahwa Anjani tidak akan ternoda oleh sentuhan Bayu. Ia memeluk Anjani bukan di badannya, namun di dalam hatinya. Bayu juga berkata bahwa kelak Anjani akan melahirkan seorang putera yang kekuatannya setara dengan Bayu dan paling cerdas di antara para wanara.

Sebagai putera Anjani, Hanoman dipanggil Anjaneya, yang secara harfiah berarti "lahir dari Anjani" atau "putera Anjani".

#### 2.3.2.2. Masa kecil

Pada saat Hanoman masih kecil, ia mengira matahari adalah buah yang bisa dimakan, kemudian terbang ke arahnya dan hendak memakannya. Dewa Indra

melihat hal itu dan menjadi cemas dengan keselamatan matahari. Untuk mengantisipasi, ia melemparkan petirnya ke arah Hanoman sehingga kera kecil itu jatuh dan menabrak gunung. Melihat hal itu, Dewa Bayu menjadi marah dan berdiam diri. Akibat tindakannya, semua makhluk di bumi menjadi lemas. Para Dewa pun memohon kepada Bayu agar menyingkirkan kemarahannya. Dewa Bayu menghentikan kemarahannya dan Hanoman diberi hadiah melimpah ruah. Dewa Brahma dan Dewa Indra memberi anugerah bahwa Hanoman akan kebal dari segala senjata, serta kematian akan datang hanya dengan kehendaknya sendiri. Maka dari itu, Hanoman menjadi makhluk yang abadi atau *Chiranjivin*.

#### 2.3.2.3. Pertemuan dengan Rama

Pada saat melihat Rama dan Laksmana datang ke Kiskenda, Sugriwa merasa cemas. Ia berpikir bahwa mereka adalah utusan Subali yang dikirim untuk membunuh Sugriwa. Kemudian Sugriwa memanggil prajurit andalannya, Hanoman, untuk menyelidiki maksud kedatangan dua orang tersebut. Hanoman menerima tugas tersebut kemudian ia menyamar menjadi brahmana dan mendekati Rama dan Laksmana. Saat bertemu dengan Rama dan Laksmana, Hanoman merasakan ketenangan. Ia tidak melihat adanya tanda-tanda permusuhan dari kedua pemuda itu. Rama dan Laksmana juga terkesan dengan etika Hanoman. Kemudian mereka bercakap-cakap dengan bebas. Mereka menceritakan riwayat hidupnya masing-masing. Rama juga menceritakan keinginannya untuk menemui Sugriwa. Karena tidak curiga lagi kepada Rama dan Laksmana, Hanoman kembali ke wujud asalnya dan mengantar Rama dan Laksmana menemui Sugriwa.

#### 2.3.2.4. Petualangan mencari Sita

Dalam misi membantu Rama mencari Sita, Sugriwa mengutus pasukan wanara-nya agar pergi ke seluruh pelosok bumi untuk mencari tanda-tanda keberadaan Sita, dan membawanya ke hadapan Rama kalau mampu. Pasukan wanara yang dikerahkan Sugriwa dipimpin oleh Hanoman, Anggada, Nila, Jembawan, dan lain-lain. Mereka menempuh perjalanan berhari-hari dan menelusuri sebuah gua, kemudian tersesat dan menemukan kota yang berdiri

megah di dalamnya. Atas keterangan Swayampraba yang tinggal di sana, kota tersebut dibangun oleh arsitek Mayasura dan sekarang sepi karena Maya pergi ke alam para Dewa. Lalu Hanoman menceritakan maksud perjalanannya dengan panjang lebar kepada Swayampraba. Atas bantuan Swayampraba yang sakti, Hanoman dan wanara lainnya lenyap dari gua dan berada di sebuah pantai dalam sekejap.

Di pantai tersebut, Hanoman dan wanara lainnya bertemu dengan Sempati, burung raksasa yang tidak bersayap. Ia duduk sendirian di pantai tersebut sambil menunggu bangkai hewan untuk dimakan. Karena ia mendengar percakapan para wanara mengenai Sita dan kematian Jatayu, Sempati menjadi sedih dan meminta agar para wanara menceritakan kejadian yang sebenarnya terjadi. Anggada menceritakan dengan panjang lebar kemudian meminta bantuan Sempati. Atas keterangan Sempati, para wanara tahu bahwa Sita ditawan di sebuah istana yang teretak di Kerajaan Alengka. Kerajaan tersebut diperintah oleh raja raksasa bernama Rahwana. Para wanara berterima kasih setelah menerima keterangan Sempati, kemudian mereka memikirkan cara agar sampai di Alengka.

#### 2.3..2.5. Pergi ke Alengka

Karena bujukan para wanara, Hanoman teringat akan kekuatannya dan terbang menyeberangi lautan agar sampai di Alengka. Setelah ia menginjakkan kakinya di sana, ia menyamar menjadi monyet kecil dan mencari-cari Sita. Ia melihat Alengka sebagai benteng pertahanan yang kuat sekaligus kota yang dijaga dengan ketat. Ia melihat penduduknya menyanyikan mantra-mantra Weda dan lagu pujian kemenangan kepada Rahwana. Namun tak jarang ada orang-orang bermuka kejam dan buruk dengan senjata lengkap. Kemudian ia datang ke istana Rahwana dan mengamati wanita-wanita cantik yang tak terhitung jumlahnya, namun ia tidak melihat Sita yang sedang merana. Setelah mengamati ke sana-kemari, ia memasuki sebuah taman yang belum pernah diselidikinya. Di sana ia melihat wanita yang tampak sedih dan murung yang diyakininya sebagai Sita.

Kemudian Hanoman melihat Rahwana merayu Sita. Setelah Rahwana gagal dengan rayuannya dan pergi meninggalkan Sita, Hanoman menghampiri Sita dan menceritakan maksud kedatangannya. Mulanya Sita curiga, namun kecurigaan

Sita hilang saat Hanoman menyerahkan cincin milik Rama. Hanoman juga menjanjikan bantuan akan segera tiba. Hanoman menyarankan agar Sita terbang bersamanya ke hadapan Rama, namun Sita menolak. Ia mengharapkan Rama datang sebagai ksatria sejati dan datang ke Alengka untuk menyelamatkan dirinya. Kemudian Hanoman mohon restu dan pamit dari hadapan Sita. Sebelum pulang ia memporak-porandakan taman Asoka di istana Rahwana. Ia membunuh ribuan tentara termasuk prajurit pilihan Rahwana seperti Jambumali dan Aksha. Akhirnya ia dapat ditangkap Indrajit dengan senjata Brahma Astra. Senjata itu memilit tubuh hanoman. Namun kesaktian Brahma Astra lenyap saat tentara raksasa menambahkan tali jerami. Indrajit marah bercampur kecewa karena Brahma Astra bisa dilepaskan Hanoman kapan saja, namun Hanoman belum bereaksi karena menunggu saat yang tepat.

#### 2.3.2.6. Terbakarnya Alengka

Ketika Rahwana hendak memberikan hukuman mati kepada Hanoman, Wibisana membela Hanoman agar hukumannya diringankan, mengingat Hanoman adalah seorang utusan. Kemudian Rahwana menjatuhkan hukuman agar ekor Hanoman dibakar. Melihat hal itu, Sita berdo'a agar api yang membakar ekor Hanoman menjadi sejuk. Karena do'a Sita kepada Dewa Agni terkabul, api yang membakar ekor Hanoman menjadi sejuk. Lalu ia memberontak dan melepaskan Brahma Astra yang mengikat dirinya. Dengan ekor menyala-nyala seperti obor, ia membakar kota Alengka. Kota Alengka pun menjadi lautan api. Setelah menimbulkan kebakaran besar, ia menceburkan diri ke laut agar api di ekornya padam. Penghuni surga memuji keberanian Hanoman dan berkata bahwa selain kediaman Sita, kota Alengka dilalap api.

Dengan membawa kabar gembira, Hanoman menghadap Rama dan menceritakan keadaan Sita. Setelah itu, Rama menyiapkan pasukan wanara untuk menggempur Alengka. Dalam pertempuran besar antara Rama dan Rahwana, Hanoman membasmi banyak tentara rakshasa. Saat Rama, Lakshmana, dan bala tentaranya yang lain terjerat oleh senjata Nagapasa yang sakti, Hanoman pergi ke Himalaya atas saran Jembawan untuk menemukan tanaman obat. Karena tidak tahu persis bagaimana ciri-ciri pohon yang dimaksud, Hanoman memotong

gunung tersebut dan membawa potongannya ke hadapan Rama. Setelah Rama dan prajuritnya pulih kembali, Hanoman melanjutkan pertarungan dan membasmi banyak pasukan rakshasa.

Setelah pertempuran besar melawan Rahwana berakhir, Rama hendak memberikan hadiah untuk Hanoman. Namun Hanoman menolak karena ia hanya ingin agar Sri Rama bersemayam di dalam hatinya. Rama mengerti maksud Hanoman dan bersemayam secara rohaniyah dalam jasmaninya. Akhirnya Hanoman pergi bermeditasi di puncak gunung mendo'akan keselamatan dunia.

Pada zaman Dwapara Yuga, Hanoman bertemu dengan Bima dan Arjuna dari lingkungan keraton Hastinapura. Dari pertemuannya dengan Hanoman, Arjuna menggunakan lambang Hanoman sebagai panji keretanya pada saat Bharatayuddha.

## **2.4. Tinjauan Buku Bacaan**

### **2.4.1. Pengertian Buku Bacaan**

Buku bacaan adalah suatu media komunikasi yang mempunyai peran sangat penting dalam hal pengetahuan dan informasi pada saat ini, karena buku dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. Sedangkan membaca diartikan sebagai periode aktivitas seseorang dalam suatu jangka waktu tertentu. Maka secara sederhana buku bacaan dapat diartikan sebagai karya tulis yang dikomposisikan untuk memberikan informasi baik pengetahuan maupun yang bersifat hiburan positif namun bisa juga negarif bagi orang yang membacanya.

Bagi sebagian orang, buku bacaan seperti novel memiliki kekuatan yang lebih dibanding film. Komik dapat membuat seorang anak melupakan waktu belajarnya dan membuatnya terpaku lebih daripada melihat judul cerita yang sama pada versi filmnya. Hal-hal tersebut disebabkan karena buku memiliki beberapa kelebihan seperti:

#### **a. Kekuatan gambar tak bergerak**

Gambar tak bergerak pada komik dan cergam lebih dapat diamati. Karena itu pencipta komik atau cergam harus menciptakan ilustrasi yang sebaik mungkin. Kekuatan garis, goresan, dan warna merupakan kekuatan utama gambar tak bergerak. Dan meskipun tak bergerak bukan berarti ia tak punya jiwa. Hal ini

kurang lebih sama dengan menikmati lukisan pada sebingkai kayu. Keindahannya tak dapat digantikan pada film atau media lainnya.

b. Kekuatan tulisan

Beberapa novel yang ditulis dengan sangat bagus mampu melambungkan imajinasi pembacanya lebih daripada ia melihat film. Karena pada novel ia bebas untuk menentukan gambaran tokoh-tokohnya sesuai keinginannya sendiri. Ia dapat menciptakan dunia khayalannya sendiri berdasarkan cerita dalam tulisan. Sedangkan di film ia didikte oleh dunia dan wajah yang telah tercipta tanpa bisa menolak walaupun kadang tidak sesuai dengan keinginannya.

c. Lebih terjangkau oleh semua kalangan

Kisaran harga buku yang sangat luas mulai dari yang paling murah sehingga dapat dibeli oleh masyarakat dengan tingkat ekonomi bawah sampai dengan yang paling mahal.

d. Efisiensi untuk melihat info di dalamnya

Tidak memerlukan alat khusus untuk membacanya hanya sebatas mata jasmani manusia. Lain halnya dengan informasi di internet atau VCD dan DVD. Hal ini juga menyangkut keterjangkauan sebuah buku untuk mereka yang tidak mampu membeli DVD *player* atau *surfing* di internet.

Disamping itu buku bacaan juga memiliki kekurangan jika dibandingkan dengan media lainnya, seperti :

a. Tidak memiliki audio pendukung seperti pada film.

Pengaruh audio sebenarnya cukup besar untuk membawa penonton lebih menjiwai pesan yang disampaikan. Karena ilustrasi musik pada film dapat melipat gandakan pesan yang disampaikan secara visual oleh gambar bergerak dalam sebuah film.

b. Terbatasnya penggunaan tulisan dan gambar karena ada batasan genre.

Dalam menyusun sebuah buku perlu pertimbangan matang untuk target pembaca yang mana buku tersebut diajukan. Karena bila seorang anak balita harus melihat buku yang banyak tulisannya, maka ia tidak akan pernah tertarik untuk membaca buku tersebut. Demikian pula seorang dewasa dengan profesi

seperti ilmuwan atau teknisi tidak akan terlalu peduli dengan gambar-gambar indah pada buku yang dibacanya karena prioritasnya adalah mendapatkan informasi. Dalam informasi bentuk tulisan pun dapat dipahaminya dan seandainya memerlukan gambar, ia tidak membutuhkan gambar seperti untuk anak kecil dengan banyak warna, ukuran yang besar, dan bentuk-bentuk yang lucu. Cukup gambar yang inofatif.

Namun lain halnya dengan audio visual. Sebuah film untuk anak balita dapat diberi pesan melalui gambar bergerak dan suara yang menggantikan peran tulisan dalam buku. Terhadap bahasa komunikasi ini, anak tidak akan bosan karena justru melalui suara, anak-anak akan lebih cepat mengerti akan suatu hal. (contoh: Teletubbies dan Dora The Explorer dimana kata-kata yang disuarakan terus diulang-ulang untuk membuat anak yang menontonnya cepat mengerti).

c. Mudah digandakan tanpa ijin

murahnya harga *photocopy* menyebabkan penggandaan informasi dalam sebuah buku mudah dilakukan dan hal ini sulit sekali dicegah karena hampir semua orang pasti pernah melakukannya. Sebenarnya hal ini mirip dengan pembajakan kaset atau CD.

#### 2.4.2 Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, cerita pengertiannya dapat dipisah menjadi cerita dan bergambar, di mana cerita memiliki definisi sebagai berikut:

- a. Tutaran yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, peristiwa, kejadian, dan sebagainya.
- b. Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, ataupun penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya.
- c. Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup seperti sandiwara, wayang, dan lain-lain.
- d. Omong kosong, dongengan, omongan.

Bergambar dapat memiliki pengertian dihiasi dengan gambar, ada gambarnya. Dengan fungsi gambar yang sebetulnya adalah penghias dan

pendukung cerita serta membantu proses pemahaman terhadap suatu obyek dalam cerita.

Sehingga secara keseluruhan, buku cerita bergambar merupakan karya literatur yang mengkombinasikan antara aspek visual dan verbal. Dapat didefinisikan sebagai salah satu media komunikasi atau seni gambar berurutan yang menyajikan kisah, karangan ataupun dongeng melalui kekuatan bahasa gambar dan tulisan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, kejadian dan sebagainya disertai hiasan gambar untuk membantu proses pemahaman terhadap suatu obyek dalam cerita yang dipadukan dalam satuan komposisi.

Antara cergam dengan buku yang lain berbentuk komik terdapat persamaan dalam hal sama-sama merupakan kisah atau cerita yang didukung oleh gambar. Namun memiliki perbedaan dalam hal jumlah ilustrasi yang ditampilkan dan bentuk penulisan isi cerita atau komposisi antara gambar dan tulisan.

a. Komik umumnya dilengkapi dengan bingkai-bingkai secara juktaposisi atau berjajar-jajar, dialog dalam balon serta narasi yang saling merajut sebuah cerita, dengan gambar yang ditampilkan secara berurutan dan gambar yang dibuat seekspresif mungkin untuk menimbulkan emosi yang terdapat dalam cerita.

Hal tersebut berbeda dengan cergam yang memadukan antara dua elemen penting aspek visual dan aspek verbal, dimana penyusunannya dapat juktaposisi atau berjajar-jajar antara gambar dan tulisan ataupun memisahkan masing-masing pada halaman tersendiri. Dalam satu halaman yang sama, ilustrasi yang ditampilkan mewakili satu adegan yang paling menarik dan menggambarkan inti cerita yang terdapat dalam halaman tersebut. Penggambaran ilustrasi juga dibuat seekspresif mungkin untuk mendukung emosi dan menunjang inti cerita yang disampaikan.

b. Dalam komik isi cerita dibagi-bagi dalam panel dan diharuskan melihat secara berurutan keseluruhan panel tersebut ( tersusun dalam rangkaian gambar dan tulisan) untuk mengerti isi cerita didalamnya.

Isi cerita cergam ditulis satu kesatuan seperti cuplikan dalam satu halaman dan disertai satu ilustrasi sebagai pendukung, umumnya didukung tampilan ilustrasi yang berwarna.

Cergam dan komik di Indonesia telah mengalami posisi naik turun, bahkan seringkali mendapat asosiasi yang kurang baik. Cergam dianggap dangkal, pemimpi, dan tidak mendidik walaupun sesungguhnya cergam mampu menyajikan cerita-cerita yang tidak hanya mendidik dan mudah dicerna, namun juga menambah intelektualitas, imajinatif, dan juga kreatifitas pembacanya.

Adapun cergam memiliki beberapa genre sebagai berikut:

a. *Baby books*

Untuk bayi dan balita (bawah tiga tahun). Kebanyakan materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana (*lullabies and nursery rhymes*), permainan dengan jari, atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (sependek mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi). Panjang dan ceritanya beragam, disesuaikan dengan isi materi. Buku-buku untuk balita biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan keseharian anak, atau bermuatan edukatif tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan lain-lain. Jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk *board books* (buku yang kertasnya sangat tebal, seperti karton), *popups* (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), *lift-the flaps* atau buku-buku khusus (buku-buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu).

b. *Picture books*

Pada umumnya berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4-8 tahun. Naskahnya bisa mencapai 1.500 kata, namun rata-rata 1.000 kata saja. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak pada genre ini bisa menggaunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di spektrum usianya. Buku genre ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam

format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata.

c. *Early picture books*

Sebentuk dengan picture books, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir dibatas usia 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format board book untuk melebarkan jangkauan pembacanya. *The Very Hungry Caterpillar* (Philomel Publishing) karya Eric Carle salah satu contohnya.

d. *Early readers*

Juga dikenal dengan sebutan *easy-to-read*, buku-buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6-8 tahun). Masih tetap ada ilustras berwarna di setiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih 'dewasa'. Ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200-1.500 kata, atau paling banyak 2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat-kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat). Biasanya ada 2-5 kalimat ditiap halaman. Seri *I Can Read* yang diterbitkan Harper Trophy merupakan contoh terbaik di genre ini.

e. *Transition Books*

kadang disebut juga sebagai "chapter books tahap awal", untuk anak usia 6-9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara *genre easy readers* dan chapter books. Gaya penulisannya persisi dengan easy readers, namun lebih panjang (naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab). Ukuran trim per halamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di sebagian halamannya dan beberapa halaman tidak terdapat ilustrasi. Jumlah kata-kata per baris biasanya antara 8-12 kata. Kalimat-kalimat tidak lagi dipecah menjadi barisan pendek dan ada banyak white space pada setiap halaman.

f. *Chapter Books*

Buku ini dikhususkan untuk anak usia 7-10 tahun. Biasanya terdiri dari 48 lembar yang terbagi menjadi bab-bab yang pendek sehingga pembaca dapat menyelesaikan seluruh bab dalam waktu yang lebih singkat. Walaupun terbagi menjadi beberapa bab pendek tetapi kisahnya tidak jauh dari segi emosional. Kisahnya lebih padat dibandingkan genre transition books, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat-kalimat sudah menjadi lebih kompleks, tapi paragraf yang dipakai masih pendek (rata-rata 2-4 kalimat). Karakteristik umum dari genre ini adalah cerita di setiap akhir bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian untuk membuat pembaca merasa penasaran untuk membaca kelanjutannya, Serial Herbie Jones Karangan Suzy Kline (Puffin Publishing) dan Ramona karya Beverly Cleary (morrow Publishing) dikatakan masuk dalam genre buku ini.

g. *Middle Grade*

Untuk usia 8-12 tahun, pada usia ini membaca menjadi suatu kegiatan yang penting. Buku genre ini memiliki jumlah halaman antara 100-150 halaman, memiliki alur cerita yang lebih kompleks, karakter-karakter yang memiliki peranan penting dalam setiap kejadian dalam cerita, dimana setiap karakter dapat memberikan daya tarik dan menjadi idola bagi setiap pembacanya. Hal tersebut menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Tema cerita semakin beragam mulai dari misteri, petualangan, humor, sejarah, fiksi kontemporer, dan juga fantasi.

h. *Young Adult*

Genre ini untuk usia 12 tahun keatas. Buku ini memiliki jumlah halaman antara 130-200 halaman, plot cerita semakin kompleks dan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu karakter utama. Tema-tema yang diangkat sering relevan dengan kehidupan para remaja saat itu. Buku the outsiders karya S.E. Hinton menjadi tonggak sejarah buku cerita bergambar di genre ini yang menceritakan permasalahan remaja saat itu ketika pertama kali diterbitkan pada tahun 1967. Kategori *new-age* perlu diperhatikan, terutama untuk buku-buku kelompok nonfiksi remaja (10-14 tahun)

### 2.4.3 Sejarah Perkembangan Buku Cerita Bergambar Di Dunia

#### 2.4.3.1 Sebelum Masehi – Abad 9

Tradisi manusia dalam bercerita dengan menggunakan gambar diperkirakan sama tuanya dengan tradisi manusia untuk bercerita dengan menggunakan bahasa, dan dapat dikatakan lebih tua dibandingkan dengan tradisi bercerita dengan menggunakan tulisan. Ada pendapat yang mengatakan menulis sebenarnya adalah suatu cara untuk bercerita dengan menggunakan gambar. Hal ini dapat dikatakan pada *Hieroglifs* Mesir dan Huruf China Kuno. Beberapa huruf Mesir kuno tersebut mulai terlihat abstrak dan tidak menyerupai benda-benda tertentu sedangkan yang lain masih menyerupai bentuk binatang, tumbuhan dan yang lainnya, dalam ukuran yang sangat kecil.

Manuskrip berilustrasi tertua ditemukan di Mesir yang diperkirakan berusia 2100 SM, manuskrips yang berjudul "book of the death" ini ditemukan di makam raja-raja dan berisi doa-doa, mantra, formula, dan nyanyian berbentuk ilustrasi mengenai perjalanan hidup setelah kematian. Manuskrip ini berisi tentang petunjuk mengenai upacara pemakaman yang seluruhnya berisi ilustrasi dan teks berwarna.

Di China, ilustrasi cetak pertama adalah "*Diamond Sutra*" yang dibuat pada tahun 868. terdiri dari tujuh bagian, masing-masing dicetak pada kertas dengan teknik *woodcut*, yaitu mencetak dari potongan gulungan kertas sepanjang 5 meter. "*Diamond Sutra*" dianggap sebagai buku cetak bertanggal lengkap pertama, hal ini tampak pada akhir gulungan yang mencantumkan data penerbit atas nama Wang Jie dan tertanggal 11 Mei 868 ("Diamond Sutra").



Gambar 2.2. *Diamond Sutra*

Sumber

<http://www.rightreading.com/printing/gutenberg.asia/images/Diamond-Sutra.jpg>

#### 2.4.3.2. Abad 10-14

Di dunia Barat abad pertengahan, buku masih diproduksi secara manual. Pada masa ini buku-buku dihias dengan indah, huruf awal tiap teks dihias dengan diperbesar dan didekorasi dengan warna-warna dan hiasan, juga dihiasi dengan gambar-gambar kecil. *Border* dari banyak naskah abad pertengahan juga dihias dengan gambar kecil dan bingkai yang rumit.

Tetapi buku-buku hanya diperbanyak untuk orang-orang kaya, mengingat mahalnya harga buku karena faktor penggandaan secara manual tadi. Buku-buku tersebut kebanyakan berisi hal-hal mengenai keagamaan, contoh *Book of Hours*. Walter Crane seorang ilustrator Victorian yang sangat menghormati dunia abad pertengahan mendeskripsikan buku-buku ini sebagai "... tidak hanya sebagai buku doa, tetapi juga buku yang berisi gambar-gambar, sebuah tempat suci, cermin kecil tentang dunia, tempat kudus dalam taman bunga." (Hastings, para. 7).



Gambar 2.3. Book of Hours

Sumber [colophon.com/gallery/minsky/jpegs/chemise.jpg](http://colophon.com/gallery/minsky/jpegs/chemise.jpg)

#### 2.4.3.3. Abad 15-20

Pada abad 15 di Jerman dan Italia mulai muncul buku ilustrasi yang dicetak. Sebelumnya buku-buku diproduksi dengan teknik *woodcut* dengan seluruh teks dan ilustrasi yang diukir di satu papan cetak dan sulit bersaing dengan miniatur manuskrip. Hal ini disebabkan karena tampilannya yang tidak berwarna akibat belum sempurnanya mesin cetak pada waktu itu, apabila dibuat berwarna secara manual hasilnya akan sangat kasar. Buku pada masa pra-cetak ini sangat mahal.

Di Jepang, buku pertama muncul sekitar tahun 1650, yang isinya berupa dongeng rakyat Jepang yang berjudul *Ise Monogatari*. Buku tersebut diproduksi dengan teknik *woodcut*, seni pembuatannya sendiri dikenal dengan nama *ukiyo-e*. Nama *ukiyo-e* berasal dari ajaran Budha yang mempunyai arti dunia kesedihan, arti ini sendiri kemudian bergeser menjadi dunia yang mengambang. Kepercayaan di Jepang menganggap kesenangan duniawi bersifat sementara, sehingga *ukiyo-e* dianggap sebagai lukisan eksistensi yang tidak kekal dan akhirnya dikenal dengan sebutan “gambaran dari dunia yang mengambang.”



Gambar 2.4 Ukiyo-e “*In the Hollow of a Wave off the Coast at Kanagawa*” karya Hokusai (1760-1849)

Sumber <http://www.enraving-review.com/ukiyo-e-enraving-Japan-later-years.html>

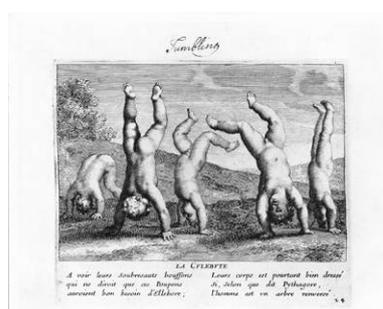
Di dunia Barat, perkembangan ilustrasi dan dekorasi bergambar lain menjadi biasa digunakan dalam buku cetak awal, namun buku-buku tersebut dikhususkan bagi orang-orang dewasa bukan pada anak-anak. Pada abad pertengahan memang masih jarang ada buku bacaan khusus untuk anak-anak. Bacaan anak pada saat itu terbatas pada literatur mengenai pendidikan iman serta moral, bukan sebagai hiburan bagi anak-anak. Pada buku-buku tersebut ilustrasi berfungsi sebagai pelengkap saja, berupa ilustrasi *woodcut* yang berukuran kecil. Namun beberapa buku memiliki pendekatan tertentu pada anak-anak, seperti terjemahan *Aesop'S Fable* yang tersedia dalam bentuk cetak.

*Aesop' Fable* pertama kali diterbitkan dalam bahasa Inggris pada tahun 1484 yang terjemahannya digarap oleh William Caxton. *Aesop' Fable* menjadi salah satu buku yang tekemuka di kalangan anak-anak, tapi pada edisi-edisi awalnya dibutuhkan penyesuaian cerita agar lebih mudah dimengerti oleh anak-anak.



Gambar 2.5. Contoh ilustrasi Fabel Aesop karya Stephen Gooden,1936  
Sumber <http://www.library.ucla.edu/libraries/special/childhood/fig6.htm>

Beberapa karya pengecualian juga diterbitkan pada abad 16 dan 17, yang menjadi pelopor gaya literatur anak setelahnya. Contoh awal buku yang dikhususkan untuk permainan anak diterbitkan pada tahun 1657 berjudul *Les Jeux et plaisirs de l'enfance* (*the games and pleasures of childhood*). Diproduksi dan diperuntukkan bagi anak-anak, buku ini tidak hanya memiliki isi yang berkualitas, tapi juga ilustrasi *woodcut* yang memikat karya Jacques Stella.



Gambar 2.6. Ilustrasi buku *Les Jeux et plaisirs de l'enfance*, Jacques Stella  
Sumber <http://www.library.ucla.edu/libraries/special/childhood/fig4.htm>

Kemudian pada tahun 1658 hadir pula pelopor buku anak-anak, yaitu John Amos Comenius dengan karyanya *Orbis Sensualium Pictus* (*the visible world in picture*) yang berupa ensiklopedi kumpulan ilustrasi bertemakan alam. Buku ini dikenal sebagai *picture book* anak-anak pertama. Buku-buku Comenius berbeda dengan buku anak lainnya yang menceritakan hal-hal yang menyenangkan dan indah, tetapi Comenius menunjukkan hidup yang sebenarnya termasuk hal-hal negatif di dalamnya, seperti perang dan wabah penyakit.masing-masing halamana

Comenius menonjolkan *block print* dan teks yang mengidentifikasi unsure-unsur dalam gambar. Buku ini juga menjadi pelopor bagi buku pelajaran berilustrasi yang terkenal di Eropa selama 2 abad berikutnya, serta diterbitkan dalam berbagai edisi dan bahasa.



Gambar 2.7. *Orbis Sensualium Pictus* karya John Amos Comenius

Sumber <http://www.library.ucla.edu/libraries/special/childhood/pictur.htm>

Perkembangan di bidang pendidikan anak mulai terjadi pada akhir abad 17. yang menjadi dasar dari perubahan ini adalah tulisan filosofis John Locke dan Jean-Jacques Rousseau. Pada tahun 1693, John Locke menulis *Some Thoughts Concerning Education*, pada tulisan ini dijelaskan bahwa “anak-anak harus diperlakukan sebagai makhluk rasio... Mereka harus tidak dihindarkan dari menjadi anak-anak, maupun dari permainan dan tingkah laku anak-anak, tetapi mereka harus dihindarkan dari perilaku yang merusak.”

Sedangkan Rosseau dalam bukunya *Emile*, 1762, menganjurkan bahwa anak-anak membutuhkan kebebasan untuk menjelajah duni dan segala keindahannya (Frank 571). Rosseau percaya bahwa tujuan utama dari pendidikan haruslah melindungi sifat alamiah anak. Tulisan Locke dan Rosseau mempengaruhi para plendidik di Inggris dan gagasan mereka pada akhirnya mendorong berkembangnya pemikiran ke arah pendidikan yang mengikutsertakan kesenangan sebagai bagian dalam proses belajar.

Pada awal abad 18, perubahan dibawa oleh John Newberry yang memulai penerbitan buku khusus untuk anak-anak. Buku anak pertama John Newberry

berjudul *A Little Pretty Pocket Book* yang terbit pada tahun 1744, dan salah satu karya terpopulernya pada tahun 1765 adalah *History of Little Goody Two Shoes* diklaim sebagai novel pertama yang ditulis khusus untuk anak-anak.



Gambar 2.8. Ilustrasi dari *History of Little Goody Two Shoes*

Sumber <http://www.library.ucla.edu/libraries/special/childhood/fig10.htm>

Pada abad 18, cerita-cerita yang mendominasi literature anak di Inggris dan Amerika adalah versi awal dari “*Cinderella*”, “*Sleeping Beauty*”, “*Red Riding Hood*”, “*Blue Beard*”, “*Hop o’ My Thumb*”, dan “*Puss in Boots*” dari buku *Histoire soy contes du temps passé* karya Charles Perrault. Cover edisi aslinya bergambar wanita tua yang sedang bercerita pada sekelompok anak dengan tulisan *Contes de ma mere l’oye* (Tales of Mother Goose). Buku ini menjadi tampilan awal dari karakter yang nantinya selalu dikaitkan dengan syair anak-anak, terlebih ketika penerbitan Newbery memasang nama tersebut pada buku kumpulan cerita berjudul *Mother Goose’s Melody; or, Sonnets for the Cradle*.

Di Jerman dan Denmark muncul dua kumpulan dongeng terkemuka pada awal abad 19. Jacob dan Wilhelm mengumpulkan dan mengedit berbagai cerita dongeng dari berbagai sumber yang diterbitkan dengan judul *Kinder und Hausmarchen* (*Grimm’s Fairy Tales*) yang kedua edisinya terbit pada tahun 1812 dan 1815. beberapa tahun kemudian di Denmark, Hans Cristian Andersen mulai menulis cerita-cerita dongeng ciptaannya sendiri. Karya imajinatif yang memukau membuat nama Hans Christian Andersen terus dikenal oleh anak-anak hingga berabad-abad setelahnya.

Sepanjang akhir abad 19, literatur anak klasik banyak bermunculan di Inggris, termasuk kisah *Alice's Adventure in Wonderland* karya kenamaan Lewis Carroll, *Little Women* ciptaan Louisa May Alcott, *Treasure Island* ciptaan Mark Twain, dan *Jungle Book* ciptaan Rudyard Kipling.

Pada abad 20, kemajuan negar-negara Eropa memungkinkan diterbitkannya buku anak berkualitas dengan harga terjangkau. Inovasi buku anak tampak dari penggunaan fotografi dan *four-color processing* yang dikemas secara eksklusif. Literatur anak sekarang telah memiliki beraneka ragam tema dan gaya penulisan hingga pantas disandingkan dengan literatur orang dewasa. Buku anak terus diterbitkan dari mengulang cerita dongeng klasik hingga pembaharuan cerita dongeng yang sesuai untuk anak zaman sekarang.

#### 2.4.4 Sejarah Cergam di Indonesia

Pada awal munculnya cergam di Indonesia, cergam memiliki konotasi yang sama dengan komik, istilah cergam dan komik menjadi rancu. Namun dalam perkembangannya istilah cergam memiliki konotasi sendiri lepas dari komik, hal tersebut nampak pada karya-karya cergam dan komik yang menunjukkan perbedaan yang eksplisit.

Di Indonesia asal mula cerita bergambar, yang pada awal mulanya dikategorikan sebagai ilustrasi naratif, banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam.

Indikasi pertama ditemukannya gambar babi hutan di Gua Leang-leng, Sulawesi Selatan. Gambaran terdekat lainnya terdapat pada relief candi Borobudur dan Prambanan yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan.

Di Bali terdapat Prasi, ilustrasi dan lukisan yang dibuat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno, tema ceritanya Dampati lelagon atau Darma Lelagon. Indonesia juga mempunyai Wayang Beber di Jawa yang menggunakan teknik bercerita dengan gambar adegan per adegan, dalanglah yang menarasikan satu persatu gulungan, wayang beber dan menjalin kisah di dalamnya.

Di Indonesia jaman keemasan cergam dimulai tahun 1950, jaman di mana komik lokal di Indonesia mendominasi daya tarik pembaca komik di Indonesia, yaitu ketika sebuah buku yang mengadaptasi legenda kung fu China, yang sering kali kita kenal dengan *Kho Ping Hoo* atau Asmaraman Sukowati yang berasal dari Solo, di mana karya tersebut telah memadukan 2 kebudayaan yang berbeda yaitu antara kebudayaan Tionghoa dengan kebudayaan Jawa.

Kemudian pada tahun 1970-1980 munculah komik-komik yang mengangkat kisah seorang *super hero* yang diadaptasi dari kebudayaan barat. Beberapa judul yang ada seperti serial Gundala Putra Petir yang merupakan adaptasi dari jagoan Amerika yaitu *Flash* karena memiliki gambaran yang hampir sama, kemudian Godam oleh Wid NS yang terinspirasi oleh *Superman*, Kus Br dengan serial Laba-laba Merah yang mirip dengan tokoh *Spiderman* dan sebagainya di mana komik-komik ini cukup populer.

Pada tahun 1900 hingga sekarang ini, para komikus dan ilustrator mulai resah dengan situasi cergam di Indonesia. Tidak lagi dilirik oleh para pembaca komik di Indonesia, ide-ide orisinal dari mereka kurang dihargai. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya komik dan cergam impor yang lebih banyak digemari oleh pembaca komik di Indonesia, komik-komik dari Jepang maupun Barat mulai mendominasi pasaran di Indonesia, dimana semuanya juga ditunjang oleh berbagai media pendukungnya memanfaatkan kesuksesan tersebut, mulai dari anime, merchandise, industri pakaian, dan sebagainya yang membuat komik impor beserta tokoh-tokohnya menjadi lebih populer dan lebih dekat dengan para pembaca di Indonesia.

#### 2.4.5. Kondisi Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Cergam maupun komik di Indonesia kurang berkembang dengan baik, melihat bahwa komik maupun cergam impor membuat komik dan cergam lokal menjadi tersisihkan.

Ilustrasi maupun gambar yang menarik menjadi salah satu nilai penting dalam penjualan suatu buku cergam ataupun komik impor, sehingga penggarapan ilustrasi dan pengemasannya dilakukan dengan maksimal. Berbicara mengenai ilustrasi, tidak kecil peranannya dalam bacaan. Ilustrasi pada bacaan tidak hanya

semata-mata berfungsi untuk melengkapi teks, namun justru menjadi satu kesatuan dengan cerita. Menurut Dr. Murti Bunanta, SS, MA dari kelompok Pencinta Bacaan Anak-anak (KPBA) setidaknya terdapat tiga peran ilustrasi bagi anak. Pertama, ilustrasi harus mampu memberi ruang pada anak untuk berimajinasi. Kedua, ilustrasi harus mampu menimbulkan rangsangan bagi anak untuk mengenal estetika. Dan terakhir, ilustrasi harus mampu memberi kenikmatan bagi anak yang membaca. Sehingga kehadiran ilustrasi hendaknya dikerjakan semenarik mungkin.

Penyebab kekalahan cergam dan komik lokal tidak hanya pada penggarapan ilustrasi saja tetapi cergam maupun komik impor memiliki pasaran yang lebih luas dikarenakan komik impor lebih mudah dan hemat dalam memperoleh hak cipta atau penerbitan daripada komik-komik lokal, yang disebabkan kurangnya peminat dan dorongan untuk membeli dari pembeli lokal, kurangnya kesempatan untuk mempublikasikan dan tradisi lokal yang digeser oleh komikus luar negeri, serta tidak dapat dipungkiri bahwa rata-rata kualitas komik lokal masih kalah jika dibandingkan dengan komik impor.

Perkembangan cergam dan komik di Indonesia saat ini banyak diwarnai oleh komik dan cergam asing yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia seperti Manga (komik Jepang), cergam Walt Disney (Beauty and The Beast, Cinderella, etc). Di samping itu permasalahan lainnya adalah industri perbukuan baik cergam maupun komik, dan buku-buku yang lainnya lebih mengutamakan orientasi pasar daripada perkembangan dalam negeri.

Di dalam negeri sendiri banyak komikus maupun ilustrator yang meningkatkan kecintaan masyarakat terhadap komik asing tersebut, hal tersebut disebabkan karena para penulis maupun para ilustrator mengadopsi gaya dari luar secara mentah-mentah atau imitasi sehingga kehilangan identitas budaya sendiri. Di mana sesuatu yang berupa peniruan atau imitasi dan tidak memiliki kualitas yang lebih baik dari karya aslinya, akan menduduki posisi kedua bahkan lebih rendah lagi. Sehingga masyarakat menilai bahwa tipe ilustrasi tersebut setengah-setengah, tidak terlalu ke Indonesia namun juga tidak persis gaya Jepang atau Barat.

#### 2.4.6. Potensi Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Di Indonesia, pada masa sekarang ini cukup banyak buku cerita bergambar anak buatan lokal yang diterbitkan dengan kualitas ilustrasi yang beragam. Tema yang diusung pun bervariasi, seperti kisah-kisah keagamaan, kisah nabi/rasul baik yang bernuansa islami maupun Krisitani, kisah legenda, cerita rakyat, cerita dongeng, dan pendidikan. Buku-buku cerita bergambar lokal kebanyakan menyiratkan pesan moral untuk pembacanya.

Kisah-kisah keagamaan mengambil kisah dari Alkitab yang kemudian disesuaikan dengan pembaca. Sementara tema cerita rakyat maupun cerita dongeng Indonesia merupakan tema yang mendominasi buku-buku cerita bergambar lokal. Cerita-cerita semacam ini dikenal dengan nuansa lokal dan kisahnya sendiri sudah dikenal oleh masyarakat luas karena telah berkali-kali diterbitkan dalam format buku cerita bergambar dengan pengolahan gambar yang berbeda-beda.

Buku cerita bergambar bertemakan pendidikan juga belakangan ini marak diterbitkan dengan tujuan mengemas pembelajaran anak dalam bentuk media yang menarik, yaitu buku bergambar.

Memang buku cerita bergambar terjemahan masih menonjol dari segi cerita, kualitas ilustrasi, finishing, dan pengolahan warna yang menarik perhatian anak-anak. Namun beberapa buku keluaran lokal juga mulai memperlihatkan ilustrasi yang berkualitas, berciri khas, dan pengolahan finishing yang tidak sembarangan. Selama bibit-bibit baru tersebut terus menerus diberi kesempatan untuk berkembang kelak mungkin kita bisa melihat buku bergambar buatan anak bangsa yang tampil di barisan terdepan rak-rak toko buku.

## 2.5 Tinjauan Tentang Gambar

### 2.5.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar

#### 2.5.1.1. Garis (Line)

Garis adalah suatu unsur yang terdapat dalam seni rupa, merupakan bagian yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Garis dapat diamati secara visual pada tiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa. Dalam hal ini dibedakan antara garis alamiah dan garis yang diciptakan (sengaja maupun tidak sengaja).

Garis alamiah adalah Garis yang timbul karena diciptakannya dua bidang dengan warna atau barik (tekstur) yang berbeda.. Contoh garis cakrawala di alam yang dapat dilihat sebagai batas antara permukaan laut dan langit. Garis yang diciptakan adalah garis yang terdapat pada gambar ilustrasi, garis hitam yang sengaja dibuat untuk menciptakan bentuk dan sosok (figur).

Adapun fungsi dari sebuah garis dalam karya seni rupa adalah:

- a. Sebagai batas atau tepi  
untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang. Garis ini sering disebut garis blabar (garis kontur).
- b. Sebagai garis grafis  
untuk menekankan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (movement), nilai irama (rhythm) dan nilai arah (direction). Garis ini disebut juga garis grafis.
- c. Sebagai garis Tekstur  
Untuk memberikan kesan matra (dimensi) dan kesan barik (tekstur). Garis ini sering disebut juga dengan garis arsir. Garis tekstur lebih bisa dihayati dengan jalan meraba.

Sifat-sifat dari garis adalah:

- a. Garis lurus vertikal dan horizontal yang dapat mengungkapkan kesan tertentu, seperti tenang, statis atau stabil.
- b. Garis putus yang dapat mengungkapkan kesan gerak dan gelisah.
- c. Garis silang atau diagonal yang dapat mengungkapkan kesan gerak, tegang dan ragu.
- d. Garis lengkung yang dapat mengungkapkan kesan lamban, irama dan santai.

#### 2.5.1.2. Kualitas Gelap Terang (*Value*)

Kualitas gelap terang atau *value* adalah warna-warna yang dapat memberikan kesan yang gelap dan terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam putih. Warna putih dapat meningkatkan nilai value sedangkan warna hitam

melemahkan nilai value. Warna kuning memiliki nilai value yang tinggi sedangkan warna biru memiliki nilai value yang rendah.

Pada karya seni rupa gelap terang dihadirkan untuk memberikan nilai estetis, artinya untuk memperjelas kehadiran unsur-unsur seni rupa lainnya. Peralihan dari gelap ke terang dapat mempertegas volume suatu benda. Dalam ilustrasi ada dua macam teknik gelap terang, yaitu *chiaroscuro* (peralihan bertahap/gradasi) dan *silhouette* (bayangan tanpa gradasi). Teknik-teknik ini digunakan oleh para seniman sejak jaman Renaissance seperti Leonardo Da Vinci. Yang kemudian dilanjutkan oleh seniman pada jaman baroque yang dikembangkan menjadi teknik iluminasi yaitu teknik pencahayaan untuk mendramatisir gambar dan mempertegas volume dengan sedikit cahaya dari satu sumber.

Kemudian dalam seni rupa modern, fungsi gelap terang banyak diterapkan dalam bidang fotografi.

Adapun fungsi dari gelap terang (*value*) adalah untuk memberikan ekspresi, misalnya untuk menampilkan kesan dramatis pada lukisan. Disamping itu unsur gelap terang juga dapat memberikan nilai emosi, misal cahaya yang menembus jendela kaca patri yang menimbulkan suasana khidmat pada interior tempat ibadah. Unsur gelap terang juga dapat memberikan kesan trimatra atau plastis pada benda yang diterpa oleh cahaya, dalam hal ini gelap terang dapat memperkuat sifat benda trimata.

#### 2.5.1.3. Bentuk dan Ruang (*Shape*)

Bentuk adalah salah satu dari unsur seni dimana di dalam seni rupa bentuk dapat diartikan sebagai wujud yang terdapat di alam dan tampak nyata. Bentuk menjadi sebuah manifestasi fisik dari objek yang dijiwai yang disebut juga sosok atau *form*. Seperti membuat bentuk manusia atau hewan. Di samping itu ada juga bentuk yang dibuat secara kebetulan atau tidak dijiwai yang disebut dengan *shape* yang dipakai juga dengan kata wujud atau raga.

Dalam seni rupa bentuk diciptakan menurut kebutuhan, ada bentuk yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan praktis, seperti membuat bentuk kursi sebagai tempat untuk duduk yang dalam hal ini bentuk yang diciptakan sesuai dengan nilai kegunaannya atau *functional form*. Disamping itu bentuk juga

diciptakan sebagai ungkapan ekspresi, dalam hal ini seperti membuat lukisan dan patung.

Dalam penggunaannya bentuk memiliki jenis dan sifat. Berdasarkan jenis dan sifatnya ada beberapa macam bentuk yaitu:

1. Bentuk organik, yaitu bentuk yang terdapat dalam karya seni rupa yang menyerupai bentuk makhluk hidup, seperti manusia, hewan dan tumbuhan-tumbuhan.
2. Bentuk dwi-matra, yaitu bentuk pada karya seni rupa yang mengingatkan pada bentuk bidang, bentuk yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi, seperti bentuk patung dan bangunan.
3. Bentuk diam dan bergerak (statis dan kinetis) seperti pada patung, mobil, dsb.
4. bentuk berirama (ritmis) seperti pada bangunan, patung dsb.
5. Bentuk agung dan abadi (monumental) seperti pada bangunan dan patung.

#### 2.5.1.4. Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan.

Warna berdasarkan spektrumnya juga dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Warna Primer: merupakan warna dasar yang terdiri dari merah (*magenta red*), kuning (*lemmon yellow*), dan biru (*turquoise blue*).
- b. Warna Sekunder: merupakan hasil percampuran warna bersama antar berbagai warna primer, seperti warna merah dan biru yang menjadi ungu, kuning dan merah menjadi jingga, serta kuning dan biru menjadi hijau.
- c. Warna Tersier: merupakan warna yang berada diantara berbagai warna-warna yang ada seperti hijau kekuningan, biru keunguan dan sebagainya.
- d. Warna Komplementer: merupakan warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika bercampur akan menghasilkan warna kelabu. Sebagai contoh, warna ungu dengan kuning, merah dengan hijau dan sebagainya.

- e. Warna Analogus: merupakan warna-warna yang mempergunakan warna terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya kuning kehijauan, kuning jingga dan sebagainya.

Sebuah gambar ataupun ilustrasi juga memiliki klasifikasi warna antara lain:

- a. warna *monochrome*, yakni warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Dimana pada warna ini gambar hanya memiliki satu warna dan hanya tergambar dalam kualitas terang atau gelap.
- b. warna *Polychrome* yakni warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya *monochrome*. *Polychrome* membuat obyek menjadi lebih realistis dan ekspresif karena percampuran warna didasarkan pada warna yang dilihat.

Sementara menurut Hideaki Chijawa dalam bukunya *Color Harmony* membuat klasifikasi lain warna-warna, ia pun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu :

- a. Warna hangat yaitu warna merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- b. Warna sejuk yaitu warna dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru
- c. Warna tegas yaitu warna biru, merah, kuning, putih, hitam
- d. Warna tua/gelap yaitu warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dsb).
- e. Warna muda/terang yaitu warna-warna yang mendekati warna putih.
- f. Warna tenggelam yaitu semua warna yang diberi campuran abu-abu.

## 2.5.2. Tinjauan Unsur Komposisi

### 2.5.2.1. Lay out

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan

elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

#### 2.5.2.2. Grid System

Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid system seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

#### 2.5.2.3. The Golden Section

Sebelum kita bisa membuat grid, kita memerlukan sebuah halaman untuk meletakkannya. Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Proporsi agung sudah ditemukan sejak jaman kuno untuk menghadirkan proporsi yang sangat sempurna dan indah.

Membagi sebuah garis dengan perbandingan mendekati rasio 8 : 13 berarti bahwa jika garis yang lebih panjang dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang tadi.

Proporsi agung juga dikenal dalam istilah deret bilangan fibonacci yaitu deret bilangan yang setiap bilangannya adalah hasil jumlah dari dua bilangan sebelumnya dan di mulai dari nol. Deret bilangan ini memiliki rasio 8 : 13 yaitu rasio proporsi agung. Bilangan ini sering dipakai dalam pengukuran bangunan, arsitektur, karya seni, huruf hingga layout sebuah halaman karena proporsinya yang harmonis. Sebuah obyek yang mempunyai proporsi agung mampu sekaligus memuaskan mata dan tercermin pada benda-benda alam. Ujung daun pakis dan spiral dalam rumah keong adalah contoh yang paling populer.

#### 2.5.2.4. The symmetrical grid

Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar. Layout klasik yang dipelopori oleh Jan Tschichold (1902-1974) seorang typographer dari Jerman ini didasari ukuran halaman dengan proporsi 2 : 3.

### 2.5.3. Tipografi

#### 2.5.3.1. Tinjauan Tentang Tipografi

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Hadirnya tipografi dalam sebuah media terpan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfir yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Pada dasarnya huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, sertainteraksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya.

#### 2.5.3.2. Jenis-jenis huruf

Berikut ini beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig , antara lain sbb :Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

### 1. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

### 2. Sans Serif

Pengertian Sans Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

### 3. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah bersifat pribadi dan akrab.

### 4. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Dalam pemilihan jenis huruf, yang senantiasa harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya. Seperti misalnya pada produk minyak wangi untuk wanita jarang yang menggunakan jenis huruf Egyptian karena berkesan kuat dan keras dan biasanya mempergunakan jenis huruf Roman yang bernuansa klasik dan lembut sehingga cocok dengan karakter minyak wangi dan wanita.

#### 2.5.4. Tinjauan gambar Ilustrasi

##### 2.5.4.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

- a. Ilustrasi Periklanan adalah ilustrasi yang ditujukan pada promosi dan pemasaran. Ilustrasi ini dibedakan menjadi ilustrasi *Fashion* (berupa fotografi maupun gambar untuk mempromosikan produk *fashion*), ilustrasi produk (menggambarkan produk semenarik mungkin hingga menarik perhatian pembeli), dan ilustrasi pariwisata (menggambarkan daerah-daerah wisata yang dipromosikan).

- b. Ilustrasi Editorial, merupakan ilustrasi buku pada novel, buku bacaan, buku olahraga, dan lain-lain. Ilustrasi ini menjelaskan isi tulisan sekaligus sebagai sampul yang dapat menarik perhatian pembaca.
- c. Ilustrasi Medis, ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan berbagai hal yang berkaitan dengan bidang kedokteran. Seperti gambar anatomi tubuh, gambar sel, dan lain-lain.
- d. ilustrasi ilmiah, ilustrasi yang menggambarkan berbagai hal yang berbubugang dengan bidang kajian ilmiah, seperti proses penyulingan air, anatomi pembangkit listrik, dan lain-lain.

#### 2.5.4.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsi

- a. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, gambar semacam ini dapat berupa sketsa kasar dari garis-garis cepat maupun gambar yang detail.
- b. Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu menggambar obyek yang ada dalam khayalan. Penggambaran ilustrasi ini dapat berupa gambar abstrak.
- c. Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini selain menuntut kemampuan dalam menggambar juga memerlukan kemampuan mempresentasikan kedalaman isi gambar untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan, emosi, interpretasi, dan ekspresi orang yang menggambar.
- d. Gambar ilustrasi yang berfungsi sebagai penghias yang mengisi bidang gambar yang ada sehingga memberikan kepuasan estetis pada pengamatnya.
- e. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan bahasa verbal. Ilustrasi semacam ini biasanya ditampilkan berdampingan dengan bahasa verbal, saling mendukung untuk mengarahkan pembaca sesuai keinginan penulis. Dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

#### 2.5.4.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Alat

Alat-alat ilustrasi dibedakan menjadi peralatan manual dan peralatan digital.

Peralatan ilustrasi manual meliputi:

- a. Perlengkapan sketsa, antara lain pensil/*graphite*, *conte*, pensil arang/*charcoal*, *felt pen*, *ballpoint*, dan penghapus.
- b. Perlengkapan warna, berupa macam media pewarnaan, seperti pensil warna, cat air, cat minyak, pastel, pastelminyak, *crayon*, kapur/*chal*, dan lain-lain.
- c. Bidang gambar, yaitu kertas untuk sketsa dan media pewarnaan cat minyak. Selain kertas dan kanvas sebagai bidang gambar standar, aplikasi sketsa dan warna pada bidang-bidang lain juga membantu munculnya ilustrasi yang berciri khas, seperti pada dinding, papan kayu, kain, dan lain-lain.
- d. kuas, sebagai alat untuk meyakinkan air dan cat terdiri dari berbagai macam ukuran.
- e. Palet, sebagai wadah pencampuran warna untuk media pewarnaan cat.

Peralatan ilustrasi digital meliputi:

- a. *Software* komputer yang di dalamnya terdapat peralatan sketsa, warna, dan aplikasi *layer*. Ilustrasi digital dapat berbasis *vector* dengan menggunakan software Freehand, ilustrator, CorelDRAW, dan Inkscape.
- b. *Mouse*, *pointing device* yang digunakan untuk mengatur pergerakan peralatan sketsa dan warna pada *software* grafis.
- c. *Tablet*, *graphic pen* yang pengaplikasiannya sama seperti menggunakan pensil. *Tablet* juga merupakan *pointing device* dengan beberapa kelebihan di banding *mouse*

#### 2.5.4.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Teknik

- a. Manual, teknik gambar dengan menggunakan ketrampilan dan kreativitas tangan. Penggunaan teknik ini dapat menonjolkan ciri khas goresan dan gaya pewarnaan dari seorang ilustrator. Ilustrasi yang diciptakan dengan teknik manual dianggap memiliki nilai estetis lebih dibandingkan ilustrasi dengan teknik digital.

- b. Digital, teknik gambar menggaunakn perangkat komputer. Teknik ini memberikan kepraktisan dan efisiensi waktu dalam pengerjaan ilustrasi, namun hasil ilustrasi kurang menampilkan ciri khas goresan seorang ilustrator.
- c. fotografi, teknik ilustrasi dengan menggunakan gambar yang diambil dengan kamera. Dulu hasil foto langsung digunakan sebagai ilustrasi, kini dengan bantuan peralatan digital, ilustrasi foto dapat tampil lebih ekspresif melalui *editing* warna dan gambar, sesuai keinginan ilustrator.
- d. Collage atau Photomontage. Collage yaitu teknik menghasilkan gambar dengan menggunakan berbagai macam kertas, kain, gambar yang ditempel pada suatu bidang membentuk satu kesatuan. Sedang *Photomontage* memiliki prinsip yang sama dengan *Collage* namun menggunakan foto.

#### 2.5.4.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Goresan

- a. Arsir, merupakan teknik goresan untuk menggambarkan bentuk obyek dengan memenuhi bidan-bidang gambar yang tidak terkena cahaya sehingga menghasilkan efek tiga dimensi pada obyek . Arsir terdiri dari garis-garis paralel (garis dengan pola sejajar) maupun garis-garis kontur (garis yang kelengkungannya mengikuti bentuk bidang arsir). Kepekatan arsiran dapat diperkirakandengan mengatur jarak antar garis.
- b. *Brush*, merupakan teknik goresan yang dihasilkanmelalui sapuan kuas. Ciri utama *brush* tampak pada permainan tebal tipis stroke yang memiliki nilai estetis tersendiri. Adapula *dry brush*, yaitu teknik menyapukan cat tanpa air ke bidang gambar untuk mendapatkan kesan goresan kasar dan kering yang menimbulkan efek tekstur pada bidang gambar. Sementara *wet brush* (*watercolor*) adalah teknik menyapukan cat pada bidang gambar yang telah dibasahi supaya diperoleh pencampuran warna yang lebih baik.
- c. *Blocking*, pewarnaan ini memberikan kesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen, karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.
- d. *Pointilism* atau *Texture*, merupakan gaya gambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Bidang gamabra diberi titik berwarna sesuai dengan bentuk

obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi dengan menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah.

#### 2.5.4.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Gaya Gambar

- a. *Realism*, merupakan gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian dengan keadaan obyek sesungguhnya. Tingkat estetis dari gambar bergaya realistik terletak pada tingkat kemiripan gambar dengan obyek yang digambar.
- b. *Decorative*, merupakan gaya gambar yang menekankan pada keberadaan ornamen yang menarik, kebanyakan ornamen-ornamen tersebut tidak memiliki kegunaan yang berarti dan hanya memenuhi fungsi estetis. Gaya *decorative* yang terkenal adalah gaya *Victorian*, *Art and Craft*, dan *Art Nouveau* yang muncul pada abad 19.
- c. *symbolic* atau simbolik, merupakan gaya gambar representasional yang kerap kali digunakan sebagai ilustrasi artikel koran pada masa sekarang. Gambar *symbolic* berperan sebagai penarik perhatian pembaca dan bukan untuk menjelaskan keseluruhan isi artikel. Untuk mengerti isi artikel, pembaca harus membaca artikel tersebut terlebih dahulu.
- d. *Diagram*, adalah gaya gambar ilustrasi yang diaplikasikan pada pembuatan diagram. Ilustrasi yang tampil pada diagram mewakili kelompok maupun produk/benda tertentu yang menjadi cakupan tema diagram tersebut.
- e. *cartoon* atau kartun, merupakan sebuah gambar yang bersifat simbolik terhadap suatu keadaan dengan kadar kelucuan yang direncanakan untuk membuat orang tersenyum atau tertawa. Kelucuan gambar kartun membuat kebanyakan orang berasumsi bahwa kartun identik dengan anak-anak walaupun sesungguhnya orang kartun juga dapat ditunjukkan bagi orang dewasa.
- f. *Caricature* atau karikatur, merupakan gaya gambar yang menampilkan kembali sesuatu obyek konkret (biasanya manusia) dengan cara melebih-lebihkan ciri khas obyek tersebut. Karikatur manusia biasanya digambar dengan kepala besar dan tubuh kecil karena ciri khas obyek yang ditonjolkan terletak pada wajah.