

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Literatur Tentang Buku

2.1.1. Pengertian Buku

Menurut Kamus Pelajar, Buku adalah lembaran kertas yang berjilid (bertulisan atau tidak) (2004. p.118). Buku dapat diproduksi dalam beberapa variasi. Dari *coffee table book* yang *eye catching* menggunakan foto-foto yang indah dan tipografi, sampai buku fiksi atau non-fiksi yang mementingkan *readability* dan menggunakan *grid* yang mudah. Membuat buku melibatkan desainer, penulis dan editor, fotografer, ilustrator, percetakan dan penjilidan.

Sebuah buku memiliki 3 basis konstruksi yaitu halaman *cover*, halaman judul, *preliminary pages* seperti konten, pendahuluan, atau daftar isi, kemudian *main body* yang bisa berisi gambar atau teks, dan bagian akhir seperti indeks, kredit, dan sebagainya. Cara menjilid buku tergantung oleh beberapa faktor seperti jumlah halaman, berat kertas, *durability*, kuantitas yang diproduksi, dan apakah penting buku akan datar ketika dibuka. Konsep *cover* sebuah buku tergantung oleh beberapa faktor seperti buku tersebut fiksi atau non-fiksi, penulis terkenal atau *newcomer*, *genre* buku, subjek dan target audiens (Bhaskaran, 2006).

2.1.2. Pengertian Buku Ilustrasi

Buku Ilustrasi adalah sebuah buku yang berisi kumpulan informasi dengan menggunakan ilustrasi sebagai penjelas dari isi yang disampaikan (Ang, 2009, p.8). Namun dalam buku ini, ilustrasi adalah komponen yang paling mendominasi ketimbang teks. Teks dan ilustrasi memiliki hubungan dan saling menjelaskan. Hubungan yang dimaksud adalah sama-sama terikat dengan tema dan topik bahasan.

2.1.3. Fungsi dan Peranan Buku

Menurut Baran (2012), buku memiliki fungsi budaya, buku secara tradisional telah dilihat sebagai pendorong budaya yang kuat untuk beberapa alasan yaitu:

- Buku adalah agen perubahan sosial dan budaya.
- Buku adalah sebuah tempat penyimpanan budaya yang penting.
- Buku adalah jendela kita ke masa lalu.
- Buku adalah sumber penting pengembangan kepribadian.
- Buku adalah sumber hiburan, pelarian, dan cerminan diri yang luar biasa
- Pembelian dan pembacaan sebuah buku adalah kegiatan yang jauh lebih individual dan personal daripada mengkonsumsi media yang didukung oleh iklan (televisi, radio, surat kabar, dan majalah) atau media dengan promosi tinggi (musik populer dan film).
- Buku adalah cerminan budaya.

2.1.4. Sejarah Buku di Indonesia

Pada awalnya, bentuk buku di Indonesia masih berupa gulungan daun lontar. Menurut sastrawan, secara garis besar usaha penerbitan buku di Indonesia dibagi dalam 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, penulisan dan penerbitan buku dikuasai oleh Belanda. Usaha penerbitan buku agama dimulai dengan penerbitan buku agama Islam yang dilakukan oleh orang Arab, sedangkan buku agama Kristen dilakukan oleh orang Belanda.

Penerbitan buku bacaan umum yang berbahasa Melayu masa itu dikuasai oleh orang Cina, sedangkan orang pribumi hanya digerakkan dalam usaha penerbitan buku berbahasa daerah. Pemerintah Belanda kemudian mendirikan penerbit Buku Bacaan Rakyat, tujuannya untuk mengimbangi usaha penerbitan yang dilakukan kaum pribumi. Pada tahun 1908, penerbit ini diubah menjadi Balai Pustaka.

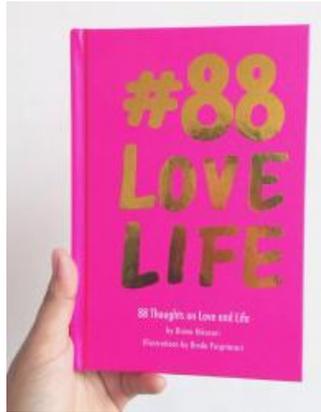
Sekitar tahun 1950, penerbit swasta nasional mulai bermunculan, sebagian besar masuk dari pulau Jawa dan Sumatra. Pada awalnya mereka bermotif politis dan idealis. Pada tahun 1955, pemerintah Indonesia mengambil alih dan menasionalisasi semua perusahaan Belanda di Indonesia. Kemudian pemerintah berusaha mendorong pertumbuhan dan perkembangan usaha penerbitan buku nasional dengan jalan memberi subsidi dan bahan baku kertas bagi penerbit nasional, sehingga penerbit diwajibkan menjual bukunya dengan harga murah.

Pada tahun 1965, terjadi perubahan situasi politik, salah satu akibatnya adalah kebijakan baru pemerintah dalam bidang politik, ekonomi dan moneter. Sejak akhir tahun 1965, subsidi bagi penerbit dihapus. Akhirnya hanya 25% penerbit yang bertahan, dan perbukuan mengalami kemunduran (Sutadi, 2009).

2.1.5. Perkembangan Buku Ilustrasi di Indonesia

Seni ilustrasi di Indonesia sudah dikenal sejak lama hal ini terbukti dengan banyaknya gambar yang terdapat di lembaran daun lontar yang fungsinya sebagai penghias. Pada masa penjajahan Belanda banyak bermunculan ilustrator dari Indonesia yang bekerja di majalah Panji terbitan Balai Pustaka. Pada masa orde baru, ilustrasi Indonesia berkembang dengan pesat bagaikan jamur tumbuh di musim hujan, terutama buku ilustrasi cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbit yang ada (Hermawatty, 2010).

Pada pertengahan 1970, buku ilustrasi masih sangat manual. Kemudian pada tahun 1980-an buku import dari Eropa dan Amerika mulai masuk. Penulis buku lokal kian banyak yang mengorbit. (Wijaya, 2013). Kini buku ilustrasi yang beredar di Indonesia semakin banyak, buku lokal maupun dari luar negeri, contohnya seperti “#88 Love Life” buatan Diana Rikasari yang lebih menonjolkan ilustrasinya.



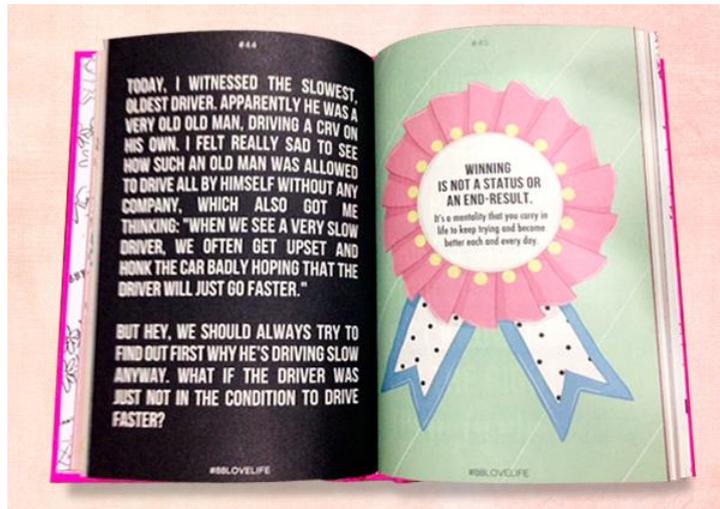
Gambar 2.1. Buku “#88 Love Life”
(Sumber : Littlepileofjoy, 2015)



Gambar 2.2. Diana Rikasari
(Sumber : Ame, 2015)

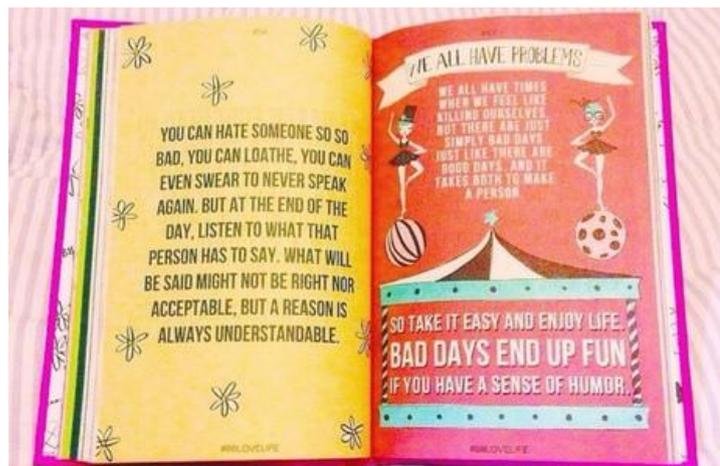


Gambar 2.3. Isi Buku “#88 Love Life”
(Sumber : Ame, 2015)



Gambar 2.4. Isi Buku “#88 Love Life”

(Sumber : Ame, 2015)



Gambar 2.5. Isi Buku “#88 Love Life”

(Sumber : Ame, 2015)

2.1.6. Bentuk dan Jenis Buku

Jenis buku mempunyai dua kategori besar yaitu *trade books* dan *textbook*. *Trade books* atau buku untuk umum yang segmen utama dalam industri buku. *Textbook* atau buku ajar pegangan, bukan hanya buku sekolah dan kuliah tetapi juga buku referensi, buku panduan, dan lain-lain.

Trade books biasanya berisi tema-tema yang menarik untuk umum, termasuk fiksi dan non-fiksi. Buku jenis ini menjadi *best-seller*. Tetapi

kebanyakan buku ini usianya tidak panjang. Walaupun buku ini sangat menguntungkan, tetapi buku jenis ini juga sangat berisiko. Hanya sedikit buku yang menjadi *best-seller* dan menghasilkan uang yang amat banyak.

Walaupun buku umum yang *best-seller* biasanya menjadi lumbung yang amat besar, namun *textbook* atau buku pegangan akademik yang sukses akan hidup lebih lama dan menghasilkan pemasukan yang lebih stabil. *Textbook* adalah segmen terbesar di pasar buku, mencakup referensi, buku profesional, buku pegangan kuliah, buku wajib sekolah, serta materi-materi pembelajarannya (Vivian, 2008).

2.1.7. Layout Buku

Layout atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak adalah pengaturan tulisan-tulisan dan gambar-gambar. Kriteria dasar untuk sebuah *layout* yang dikatakan baik yaitu *layout* dapat mencapai tujuannya, *layout* ditata dengan baik, dan menarik bagi pengguna. Sebuah *layout* dapat bekerja dan mencapai tujuannya bila pesan-pesan yang akan disampaikan dapat segera ditangkap dan dipahami oleh pengguna dengan suatu cara tertentu. Selanjutnya sebuah *layout* harus ditata dan dipetakan secara baik supaya pengguna dapat berpindah dari satu bagian ke bagian yang lain dengan mudah dan cepat. Akhirnya, sebuah *layout* harus menarik untuk mendapatkan perhatian yang cukup dari penggunanya (Kristianto, 2002, para.1 dan 2).

Berikut adalah komponen *layout* menurut Zappaterra (2007):

- *Templates*

Bagi koran maupun halaman berita di majalah, *template* yang fleksibel akan mempercepat proses *layout* dan produksi. *Templates* menyederhanakan semua aspek dari sebuah halaman tetapi terbatas dalam mendesain dan harus memastikan agar tiap halaman tampak berbeda.

- *Headline* atau *heading*

Judul dari sebuah cerita biasanya adalah tulisan yang paling besar di dalam *layout* agar memancing rasa ingin tahu pembaca. *Headline* ditulis sebelum cerita supaya dapat membantu pembaca kemana arah baca suatu *layout*. Publikasi yang berbeda menyediakan desain *layout* yang berbeda pula.

- *Kicker*

Kicker biasanya ditulis sekitar 40 sampai 50 kata oleh *copywriter*. Apabila terlalu panjang akan menghilangkan tujuan dari *kicker* tersebut, sedangkan apabila terlalu pendek akan mempersulit penyampaian pesan yang penting dan membuat halaman menjadi tidak seimbang.

- *Byline*

Byline ada saat seorang penulis adalah seorang yang ternama. Biasanya terdapat foto penulis dan membentuk *picture byline*. *Byline* diletakkan sebelum teks, atau bisa juga di akhir teks.

- *Body copy*

Teks sebagai komponen *layout* dapat diatur dalam berbagai cara, seperti kolom sebuah teks dapat dibentuk *justified* artinya teks memenuhi lebar kolom, selaras kiri dengan bagian kanan yang tidak rata, selaras kanan dengan bagian kiri tidak rata. Selaras kiri yang paling sering digunakan oleh editor karena tulisan yang selaras tengah atau selaras kanan akan membuat mata lebih cepat lelah apabila dicetak dengan jumlah yang banyak.

Lebar kolom sebaiknya dibuat cukup sempit agar mudah untuk dibaca, tetapi tidak terlalu sempit untuk membuat *river of white space*. Kolom yang panjang dapat membuat halaman lebih mudah dibaca, dan juga membuat halaman lebih ringan dan lebih menarik untuk dibaca.

Saat proses produksi yang terakhir, desainer perlu memperhatikan lagi apakah masih ada satu kata di akhir paragraf (*widow*), atau satu kata di awal kolom (*orphan*). Akan lebih rapi jika paling sedikit dua kalimat diatas dan dibawah kolom.

- *Drop caps* dan *initial caps*

Drop caps adalah satu huruf pertama yang mengawali sebuah artikel atau cerita, ukurannya dibuat lebih besar daripada teksnya. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesan monoton.

- *Crossheads* atau *subheads*

Crosshead adalah *heading* kecil yang berada bersama *body copy*. Terkadang berukuran lebih besar, lebih tebal, dalam huruf besar, warna yang berbeda, atau *typeface* yang berbeda.

- *Quotes, pull-quotes* dan *sound bites*

Quotes dipilih oleh *copy editor*, tetapi harus mempertimbangkan jumlah, letak, dan panjang kalimat. *Quotes* membentuk *focal point* dalam satu halaman, dan bisa pula dibuat untuk memberikan ekstra *interest*.

- *Straplines, section headings* dan *running headlines*

Strapline ini digunakan untuk memberikan informasi siapa yang mempublikasi, mengidentifikasi subjek, atau *feature* halaman tersebut. Biasanya digunakan apabila teks panjang dan berlanjut di banyak halaman supaya pembaca ingat cerita apa yang mereka baca.

- Ikon

Ikon ini biasanya berada diakhir sebuah halaman untuk menandakan bahwa tulisan masih berlanjut dihalaman lainnya agar pembaca tahu bahwa tulisan atau narasi belum selesai. Selain disebut ikon, dapat juga disebut sebagai *jumpline, turn arrow*.

- *Captions*

Caption biasanya muncul di dekat gambar untuk memberikan informasi tentang konten gambar tersebut, atau kaitannya dengan cerita. Ketika gambar lebih dari satu lebih baik diberikan nomor di masing-masing gambar dan menuliskan *caption* di tempat lainnya di halaman yang sama.

- *Folios*

Folio adalah nomor halaman yang biasanya terletak di bagian yang mudah dilihat dan selalu ditempat yang sama di setiap halamannya.

- *Picture credits*

Kredit gambar terletak di halaman yang sama dengan gambarnya. Namun jika fotografer tersebut terkenal biasanya dibuatkan *byline* atau *kicker*.

- *Boxes, panels, dan sidebars*

Panel copy dibuat dengan *rules, warna, border, lebar kolom* yang berbeda, dan *typeface* yang berbeda. Isinya dapat berkaitan dengan teks ataupun sebagai *stand-alone item*.

- Gambar

Gambar adalah kunci elemen visual dalam sebuah halaman dan hubungan dengan teks sangatlah penting. Hal yang penting adalah bagaimana membuat sebuah dialog yang menarik antara teks dan gambar.

Menurut Surianto Rustan (2008), elemen visual antara lain:

- Foto

Kekuatan terbesar dari fotografi pada media periklanan khususnya adalah kredibilitas atau kemampuannya untuk memberikan kesan sebagai dapat dipercaya.

- *Artworks*

Artworks adalah segala jenis karya seni bukan fotografi baik itu berupa ilustrasi, kartun, sketsa dan lain-lain yang dibuat secara manual maupun dengan komputer.

- *Infographics*

Fakta-fakta dan data-data statistik hasil dari *survey* dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik (*chart*), tabel, diagram, bagan, peta, dan lain-lain.

- Garis

Garis merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain. Di dalam suatu *layout*, garis mempunyai sifat yang fungsional antara lain membagi suatu area penyeimbang berat dan sebagai elemen pengikat sisten desain supaya terjaga kesatuannya.

- Kotak

Kotak berisi artikel yang bersifat tambahan dari artikel utama. Biasanya diletakkan di pinggir halaman yang juga dapat disebut sebagai *sidebar*.

- Inset

Elemen visual berukuran kecil yang diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar. Tujuannya untuk memberi informasi pendukung.

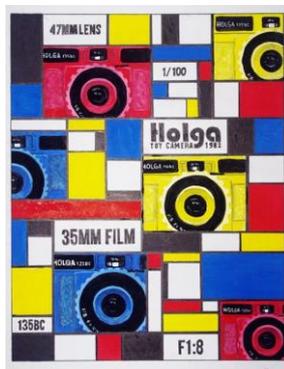
- Poin

Suatu daftar yang mempunyai beberapa baris berurutan ke bawah, biasanya di depan tiap barisnya diberi penanda angka atau poin.

Dalam membuat sebuah halaman, perkembangan dalam desain *layout* semakin bervariasi. Beberapa macam *layout* dalam desain visual (Ryan, 2008), yaitu:

- *Mondrian Layout*

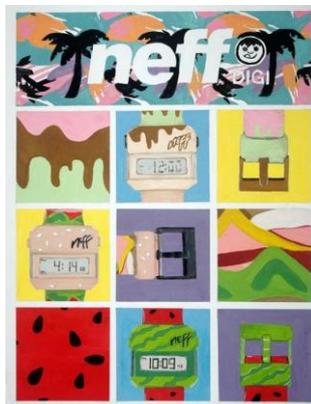
Mengacu pada konsep seorang pelukis Belanda bernama Piet Mondrian, yaitu penyajian iklan yang mengacu pada bentuk-bentuk *square*, *landscape* atau *portait*, dimana masing-masing bidangnya sejajar dengan bidang penyajian dan memuat gambar atau *copy* yang saling berpadu sehingga membentuk suatu komposisi yang konseptual.



Gambar 2.6. *Mondrian Layout*
(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Multi Panel Layout*

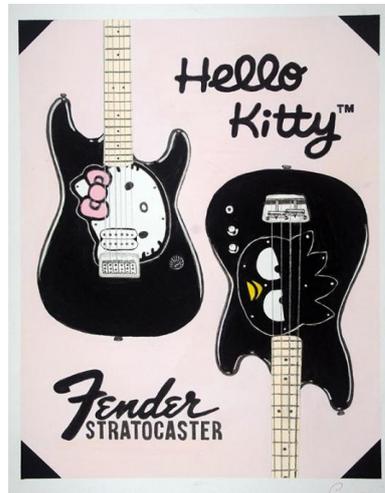
Bentuk media informasi dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (*square* atau *double square*).



Gambar 2.7. *Multi Panel Layout*
(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Picture Window Layout*

Tata letak iklan dimana produk yang diiklankan ditampilkan secara *close-up*. Bisa dalam bentuk produknya itu sendiri atau juga bisa menggunakan model atau *public figure*.

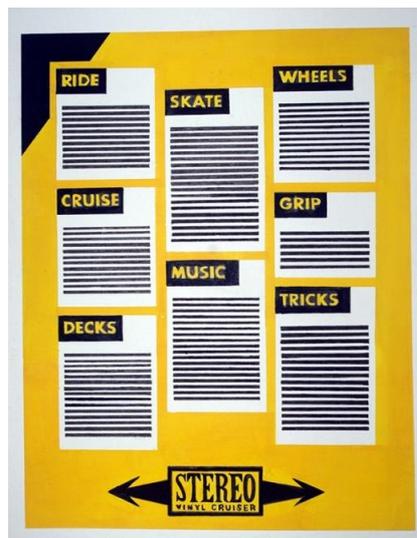


Gambar 2.8. *Picture Window Layout*

(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copywriting* atau dengan kata lain komposisi *layout* didominasi oleh penyajian teks.



Gambar 2.9. *Copy Heavy Layout*

(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Frame Layout*

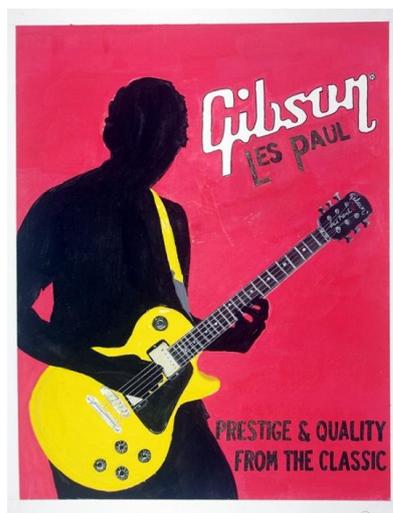
Suatu tampilan media informasi dimana border, bingkai atau frame membentuk suatu naratif.



Gambar 2.10. *Frame Layout*
(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Silhouette Layout*

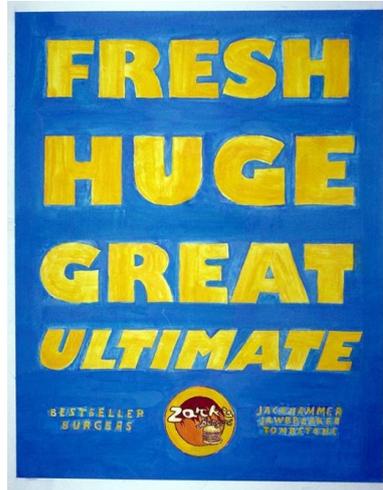
Sajian media informasi yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *text-rap* atau warna *spot color* yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar yang ada dengan teknik fotografi.



Gambar 2.11. *Silhouette Layout*
(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Type Specimen Layout*

Tata letak media informasi yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa *headline* saja.

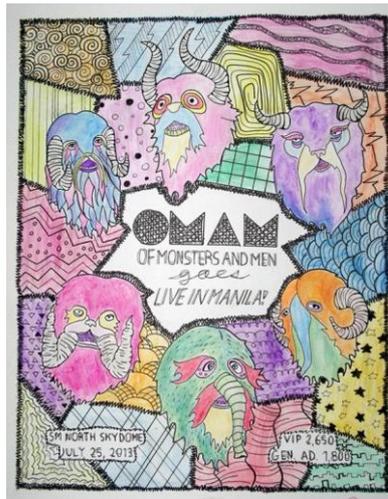


Gambar 2.12. *Type Specimen Layout*

(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Circus Layout*

Penyajian media informasi yang tata letaknya tidak mengacu pada ketentuan baku. Komposisi gambar visualnya, bahkan kadang-kadang teks dan susunannya tidak beraturan.



Gambar 2.13. *Circus Layout*

(Sumber : Laxamana, 2014)

- *Bleed Layout*



Gambar 2.16. *Bleed Layout*

(Sumber : *Feature Sheet Templates*, n.d.)

Sajian media informasi dimana sekeliling bidang menggunakan *frame* (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). *Bleed* artinya belum dipotong menurut *pas cruis* (utuh) berbeda dengan *trim* yang berarti sudah dipotong.

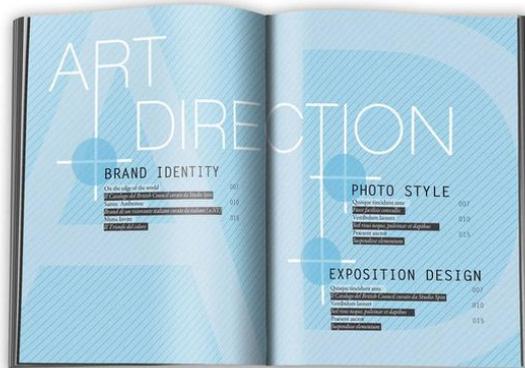
- *Vertical Panel Layout*

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara vertikal dan membagi *layout* media informasi tersebut.



Gambar 2.17. *Vertical Panel Layout*

(Sumber : Nuraeni, 2008)



Gambar 2.20. *Informal Balance Layout*
(Sumber : Francis, 2013)

- *Brace Layout*

Unsur-unsur dalam tata letak media informasi membentuk gaya siku-siku atau membentuk *letter L*. Posisi bentuk *L* nya bisa terbalik dan komponen grafis mengikat kuat karena alirannya yang terarah dan jelas.



Gambar 2.21. *Brace Layout*
(Nuraeni, 2008)

- *Two Mortises Layout*

Penyajian bentuk media informasi yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memiliki visual secara deskriptif mengenai hasil penggunaan atau detil dari produk yang ditawarkan.

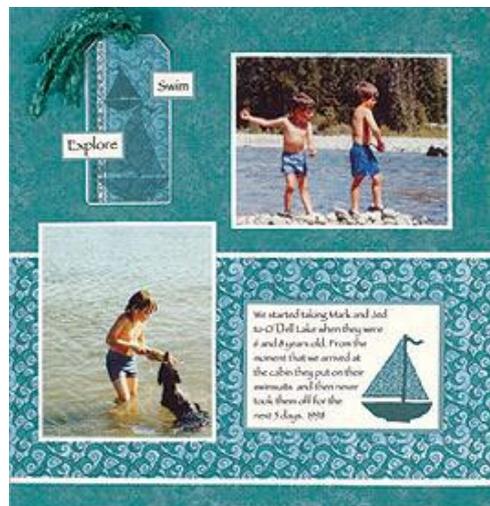


Gambar 2.22. *Two Mortises Layout*

(Sumber : Nuraeni, 2008)

- *Quadran Layout*

Bentuk tampilan media informasi yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume isi yang berbeda.



Gambar 2.23. *Quadran Layout*

(Sumber : Nuraeni, 2008)

- *Comic Strips Layout*

Penyajian media informasi yang dirancang secara kreatif sehingga merupakan bentuk media komik, lengkap dengan *captions*.



Gambar 2.24. *Comic Strips Layout*

(Sumber : Robertson, 2013)

- *Rebus Layout*

Susunan *layout* media informasi yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita.



Gambar 2.25. *Rebus Layout*

(Sumber : Laxamana, 2014)

2.2. Tinjauan Literatur Tentang Ilustrasi

2.2.1. Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar baik berupa foto maupun lukisan untuk membantu memperjelas isi buku atau karangan (Kamus Pelajar, 2004, p.235). Ilustrasi berasal dari kata *illustrate* bahasa Latin yang artinya menerangkan atau menjelaskan. Oleh karena itu, gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan atau memperindah penampilan suatu tulisan disebut ilustrasi (Nurhadiat, 2003, p.49).

Pengertian umum ilustrasi yaitu segala sesuatu yang berfungsi untuk menerangkan, menghidupkan, dan memperindah kehidupan, cerita, kejadian dan lainnya. Sedangkan pengertian khusus yaitu jenis gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menerangkan suatu naskah tertulis baik berupa bacaan, cerita, berita, artikel dan lainnya agar mudah dimengerti maksud atau isinya (Sania & Fanori, n.d.).

2.2.2. Fungsi dan Peranan Ilustrasi

Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas atau menghidupkan isi cerita, memberikan daya tarik atau hiasan sampul buku, gambar isi buku, majalah, surat kabar, dan sejenisnya. Tujuannya yaitu untuk memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas dan memperkaya cerita atau narasi (Sania & Fanori, n.d.).

Macam-macam kegunaan ilustrasi (Male, 2007).

- Ilustrasi sebagai dokumentasi, referensi dan instruksi.

Ilustrasi yang digunakan untuk membantu pembaca untuk mengerti atau dapat memahami dari sebuah informasi dalam bentuk dokumentasi, referensi atau instruksi. Informasi yang dimaksud mempunyai beberapa macam antara lain *natural science*, ilustrasi akademik, kejadian bersejarah dan benda-bendanya, *medical illustration*, teknologi, budaya dan penemuan.

- Ilustrasi sebagai *commentary*.

Commentary adalah ilustrasi yang biasa digunakan dalam editorial. Biasanya mengandung pesan kritik, atau sindiran. Ilustrasi *commentary* ini dapat ditemukan di majalah, atau koran.

- Ilustrasi sebagai menjelaskan cerita.

Ilustrasi ini biasanya banyak ditemukan di buku cerita, tujuan gambar ini adalah menjelaskan narasi agar pembaca dapat membayangkan cerita tersebut. Buku bergambar dan komik adalah contoh media yang menggunakan ilustrasi sebagai menjelaskan cerita.

- Ilustrasi sebagai persuasi.

Ilustrasi persuasi digunakan untuk mengajak khalayak untuk melakukan sesuatu. Hal ini juga dikenal sebagai iklan atau *advertising*.

- Ilustrasi sebagai identitas.

Ilustrasi yang membangun sebuah identitas seperti *corporate identity*, identitas *packaging*, identitas buku atau musik. Ilustrasi yang digunakan dapat membentuk sebuah identitas sehingga dapat dibedakan dengan produk sejenis lainnya.

2.2.3. Sejarah Ilustrasi di Indonesia

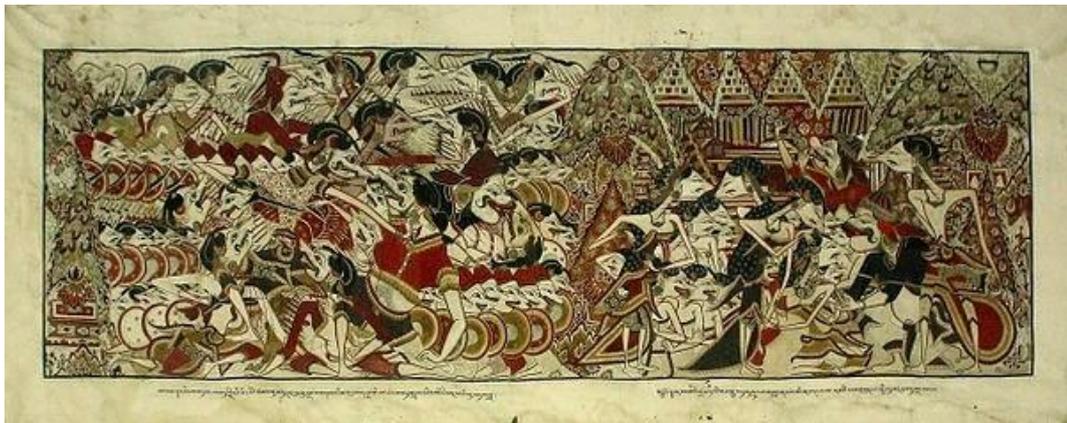
Ilustrasi pertama kali di Indonesia dibuktikan dengan adanya gambar di dalam dinding-dinding gua, salah satunya di Gua Leang-Leang, Maros, Sulawesi Selatan yang dibuat pada jaman Paleolithikum. Gambar tersebut berupa penjiplakkan telapak tangan pada dinding gua, gambar tersebut berwarna tanah liat yang dicampur dengan lemak binatang. Di Gua Arguni dan Sosorra di Papua, Gua Muna di Sulawesi Selatan, serta gua di Pulau Kei Kecil di Maluku juga ditemukan lukisan dinding berupa gambar manusia dan perahu yang menggambarkan aktivitas mereka masa itu.



Gambar 2.26. Lukisan di Gua Leang-Leang

(Sumber : Dinata, 2011)

Setelah manusia mengenal tulisan, ilustrasi mulai dibuat pada daun lontar beserta teks yang berisi ajaran tertentu contohnya seperti wayang beber. Wayang Beber merupakan gambar wayang dua dimensi yang dibentang, dan ceritanya dituturkan oleh dalang. Seni ilustrasi di Indonesia baru berkembang sejak masa penjajahan Belanda. Sejak 1917, bermunculan ilustrator Indonesia yang bekerja di Balai Pustaka, seperti Ardisoma, Abdul Salam, dan Nasroen. Sedangkan pada pendudukan Jepang, terkenal para ilustrator ternama seperti Karjono, Norman Kamil, dan Soerono yang bekerja di Majalah Asia Raya. Pada masa orde baru, ilustrator ternama Indonesia seperti Henk Ngantung, Delsy Syamsumar, G.M. Sidharta, Teguh Santoso, S. Prinka, dan Jan Mintaraga. Ilustrasi pada saat itu berkembang dengan cepat terutama buku-buku cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbit (Azzahrah, 2013).



2.27. Wayang Beber

(Sumber : Anggraeni, n.d.)

2.2.4. Bentuk dan Jenis Ilustrasi

Menurut Male (2007), macam-macam gaya ilustrasi antara lain bahasa visual, metafora visual, gambar sesuai dengan kenyataan dan estetika non-estetika.

2.2.4.1. Bahasa Visual

- *Stylisation*

Seorang ilustrator mempunyai suatu gaya atau bahasa visual yang membedakan atau disebut sebagai *personal iconography*. Seperti musik, literatur dan seni murni sebuah ilustrasi memiliki banyak variasi, tema dan *treatments*.

- *Visual intelligence*

Estetika, selera, dan pemilihan warna, tekstur dan bentuk, dan simbolis semuanya tergantung dengan referensi personal. Akan tetapi, ilustrasi secara umum objektif. Secara kontekstual sebuah gambar yang berkualitas dapat diukur dengan apakah pesan yang dimaksud dapat disampaikan.

2.2.4.2. Metafora Visual

- Imajinasi konseptual dan surealisme

Definisi secara umum dari sebuah metafora visual dijelaskan dengan gambar yang imajinatif, tetapi tidak dapat diterapkan secara harafiah. Ketika diterapkan pada disiplin ilustrasi, bentuk ilustrasi ini adalah gambar konseptual. Hal ini berarti cara menggambarkan sebuah konten dengan menggunakan ide-ide, metode komunikasi, ilusi, simbol, dan ekspresionisme.

Surealisme adalah ekspresionisme dan kubisme yang abstrak. Bentuk yang menyatukan elemen riil dengan abstraksi, menggunakan warna yang ekspresif. Juga ada distorsi dan *juxtaposition* komposisi elemen untuk membuat *illusory* dan interpretasi imajinasi.

- Diagram

Diagram digunakan untuk menggambarkan fitur sebuah objek, sistem, proses pembuatan, atau *organic process* dengan cara eksposisi yang jauh dari gambar realiti. Bahasa visual meliputi *graphical* atau simbolis representasi dan kontekstual tidak akan efektif apabila pesan atau informasi tidak dapat disampaikan.

- Abstrak

Kata abstrak pada abad ke dua puluh mempunyai banyak sinonim seperti abstrak ekspresionisme, kubisme, konstruktifisme, *neo plasticism*. Abstrak lahir dari mensabotase gambar, kiasan, dan tidak ada hubungannya dengan realiti

maupun *nature*. Pada umumnya abstrak dapat dibuat dengan warna dan bentuk yang dibuat sendiri.

2.2.4.3. Gambar Sesuai Dengan Kenyataan

- *Literal Representation*

Dalam segi gaya ilustrasi, bahasa visual dari *literal representation* bervariasi. Pada umumnya *literal representation* menggambarkan objek dengan representasi yang akurat.

- *Hyperrealism*

Hyperrealism adalah seni gambar yang karyanya digambarkan dengan sedetail mungkin. Penggunaan warna, tekstur, *opacity*, dan detil-detil yang kecil. Secara keseluruhan ilustrasi *hyperrealism* terlihat seperti fotografi.

- *Styled realism*

Styled realism adalah ilustrasi yang menggabungkan realiti dan imajinasi. Untuk membentuk *styled realism* juga dapat menggunakan pemilihan warna yang ekspresif. Lukisan karya Gary Long adalah salah satu contoh ilustrasi *styled realism*.



Gambar 2.28. Lukisan “*Blue Head*” oleh Gary Long
(Sumber : Long, n.d.)



Gambar 2.29. Lukisan “*Nude 1*” oleh Gary Long
(Sumber : Long, n.d.)

- *Sequential imagery*

Sequential imagery adalah gambar yang dibuat menjadi beberapa bagian yang sambung bersambung membentuk sebuah cerita yang kini telah berkembang menjadi *traditional motion film*, acara di televisi dan sebagainya.

Dalam segi konteks, *sequential imagery* dapat digunakan sebagai periklanan, informasi dan edukasi, *editorial commentary*, humor, dan *entertainment*, dan bisa diletakkan di koran maupun majalah.

2.2.4.4. Estetika dan Non-Eстетika

- Tren

Dalam dunia ilustrasi selalu ada tren, tetapi tren tersebut tidak dapat bertahan lebih dari tiga dekade. Bagaimanapun juga, pertimbangan antara estetika dan non-estetika berada di pesan dari sebuah gambar. Namun, fakta bahwa pengaruh sejarah kultur dan asosiasi terhadap naik turunnya ilustrasi kontemporer tidak dapat diabaikan. Kultur urban, seperti *punk*, *new wave*, dan *psychedelia* telah memberikan tren dalam ilustrasi yang berkaitan dengan lagu, *fashion*, dan grafiti. Tren kontemporer lainnya seperti manga di Jepang dan berasal dari Jepang telah meresap di *Western society*.

Menurut Siswandi dan Yoyok RM (2008. p.31), gambar ilustrasi dapat dikelompokkan menjadi lima diantaranya adalah sebagai berikut.

- Ilustrasi gambar ilmiah, seperti buku pelajaran, pengetahuan dan tabloid. Karya ilmiah umumnya bentuk realis, simbolis dan ada juga yang berupa bagan, skema dan tabel.
- Ilustrasi karya sastra seperti puisi cerpen dan novel.
- Ilustrasi karya komik atau cerita bergambar.
- Ilustrasi karya karikatur yaitu gambar-gambar sindiran atau kritikan.
- Ilustrasi karya kartun yaitu gambar yang sifatnya lucu.

Secara garis besar gambar ilustrasi terdiri dari dua bentuk utama, yaitu ilustrasi realis dan non-realis. Gambar ilustrasi realis yaitu bentuk gambar ilustrasi yang objeknya sesuai dengan bentuk sebenarnya. Kesesuaian tersebut meliputi bentuk visual, ukuran, maupun proporsinya.

Gambar non-realis adalah bentuk gambar ilustrasi yang tidak sesuai dengan objek sebenarnya, namun tidak menyimpang dari tema yang diilustrasikannya. Penyimpangan atau ketidaksesuaian bentuk tersebut dapat dilakukan dengan mendistorsi bentuk objek, dan atau menyederhanakan bentuk objek (Siswandi & R.M, 2008).

2.2.5. Elemen Ilustrasi

- Titik

Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar yang berada pada dimensi satu. Dibutuhkan adanya titik untuk membentuk garis, bentuk, ataupun bidang (*Pengertian Seni Rupa, Unsur Unsur & Fungsi Seni Rupa*, n.d.).

- Garis

Menurut Mendelowitz (1976), garis adalah sebuah tanda atau goresan yang panjang dan kurus yang dibuat oleh manusia dan merupakan elemen yang paling dasar dari sebuah gambar dalam berekspresi. Dengan garis, dapat mendeskripsikan, menyarankan, menggugah, dan menyatakan berbagai macam pengalaman, observasi, konsepsi, dan intuisi.

Menurut Peterson (2003), garis mempunyai bentuk dan jenis yang bermacam-macam antara lain garis gendut atau garis kurus, panjang atau pendek, lurus atau melengkung, tajam atau tumpul, terdiri dari titik-titik atau garis-garis dan bentuk titik-titiknya garis-garis atau bulat.

Garis menurut Mendelowitz (1976) dapat dibedakan menjadi dua yaitu garis kontur dan garis kaligrafi. Garis kontur adalah garis yang melukiskan bagian tepi dari suatu bentuk sehingga memisahkan setiap area atau volume yang ada disekitarnya. Garis kontur yang sangat sederhana umumnya tidak bervariasi dari segi ketebalan, tidak diperkuat dengan gradasi gelap terang ataupun bayangan. Sedangkan garis kontur yang ekspresif akan mengajak mata pengamat untuk menerima garis tersebut sebagai sebuah bentuk karena dibentuk dengan variasi tebal tipis garis dan memiliki detail. Garis kaligrafi atau penulisan indah terjadi jika keindahan dari garis yang ditampilkan menjadi aspek utama bagi keindahan gambar, dimana garis ini dapat menunjukkan masing-masing kualitas pribadi dari penggambarannya, karena garis ini bersifat ekspresif yang menggunakan kekuatan tebal tipis untuk mengekspresikan dan mempersepsikan bentuk, tepi yang berpotongan, terang dan gelap (dalam Liminto, 2008).

- Bidang

Bidang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa garis. Bidang merupakan dimensi kedua yang memiliki panjang dan lebar (*Pengertian Seni Rupa, Unsur Unsur & Fungsi Seni Rupa*, n.d.).

- Bentuk dan Ruang

Bentuk adalah perwujudan yang terdiri dari rangkaian garis-garis sebagai elemen pembentuk sebuah objek. Bentuk terdiri dari 2 macam bentuk yaitu bentuk alam dan jadian. Bentuk alam adalah semua bentuk bebas yang ada di alam, tidak terikat oleh kaidah bentuk sedangkan bentuk jadian adalah bentuk yang dibuat oleh manusia yang perwujudannya selalu mempunyai dasar bentuk (rekayasa manusia) seperti benda-benda geometri baik itu geometri dwimantra maupun trimatra (Liminto, 2008, p. 18).

Menurut Lao Tzu, ruang adalah kekosongan yang ada disekitar maupun disekitar objek atau benda, ruang yang terkandung di dalam adalah lebih hakiki ketimbang materialnya, yakni masa. Ruang terdiri dari tiga jenis yaitu ruang semu, ruang positif dan ruang negatif. Ruang semu adalah ruang yang dibatas oleh bidang semu. Ruang positif adalah ruang yang berada didalam benda yang berongga. Ruang negatif adalah ruang yang ada di luar ruang positif (Fenany, 2007; Liminto, 2008).

- Warna

Menurut Kamus Pelajar (2008, p. 832), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Dalam teori Brewster, warna dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna netral. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Dikatakan sebagai primer karena tidak dapat dihasilkan dari pencampuran warna-warna lainnya.



Gambar 2.30. Warna Primer

Sedangkan warna sekunder adalah warna yang diperoleh dengan mencampur dua warna primer seperti warna oranye, hijau, dan ungu. Warna tersier adalah warna yang diperoleh dengan mencampur warna sekunder seperti warna *golden yellow*, *burnt orange*, *turquoise*, *indigo*, dan *crimson*.



Gambar 2.31. Warna Sekunder



Gambar 2.32. Warna Tersier

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam (*Lingkaran Warna Dasar*, n.d.; *Teori Warna dan Ahlinya*, 2011).

- Gelap Terang

Unsur gelap terang dapat berfungsi sebagai menggambar seolah benda tersebut memiliki volume atau tiga dimensi, menyatakan kesan kedalaman atau ruang serta memberi perbedaan kontras. Unsur gelap terang dalam karya seni rupa bisa terjadi karena intensitas warna atau daya pancar, bisa pula terjadi karena percampuran antara warna hitam dan putih (*8 Macam Unsur Seni Rupa*, 2015).

- Tekstur

Tekstur adalah sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya. Setiap benda memiliki tekstur yang berbeda dan ada juga yang sama. Tekstur terdiri dari dua jenis yaitu nyata dan semu. Tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan terhadap sifat dan keadaan permukaan bidang benda karya seni rupa. Pengertian tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan perabaan (*Pengertian Seni Rupa, Unsur Unsur & Fungsi Seni Rupa*, n.d.).

2.2.6. Kategori Teknik Cara Pembuatan Ilustrasi

- Fotografi

Menurut Kamus Pelajar (2008, p.203), fotografi adalah pekerjaan yang berhubungan dengan potret, seni potret, sedangkan foto adalah gambaran atau pantulan; bayangan. Fotografi berasal dari kata dalam bahasa Yunani yaitu *photos* artinya cahaya dan *grafo* artinya melukis. Jadi fotografi adalah proses melukis atau menulis dengan menggunakan media cahaya.

Fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat (*Pengertian dan Sejarah Singkat Fotografi*, 2013).

- Manual

Teknik yang menggunakan tangan dengan bantuan alat pendukung yang mengandalkan kreatifitas dan keterampilan sehingga dapat menciptakan keunikan sendiri yang membedakan gambar seseorang dengan yang lain. (Juwono, 2009,

p.30). Dalam teknik manual perlengkapan warna yang digunakan antara lain cat air, cat *acrylic*, cat minyak, dan pastel.

Cat air biasanya berwarna terang dan biasa digunakan untuk menggambar pemandangan atau bunga. Warna yang dihasilkan tidak dapat diprediksi, tidak dapat dikoreksi karena itu cat air tergolong medium yang sulit. Cat air umumnya diaplikasikan pada kertas *catridge*, *cold-pressed*, *hot-pressed*, atau *rough paper*. Kuas yang digunakan adalah *round*, *flat*, *fan* dan *oriental*.



Gambar 2.33 Lukisan Cat Air

(Sumber : Jordan, 2015)

Cat *acrylic* sifatnya mirip dengan cat minyak. Umumnya dikemas didalam kemasan *tube* atau botol. Cat *acrylic* berbasis emulsi dan dapat dicairkan dengan *acrylic* atau air. Setelah cat kering, akan menjadi permanen. Cat *acrylic* ini adalah cat yang tidak biasa karena dapat diaplikasikan di seluruh permukaan dan tidak membutuhkan persiapan yang rumit. Cat *acrylic* dapat digunakan di atas kanvas, kayu, metal, atau kertas dan kartu. Sebelum menggunakan cat *acrylic* diaplikasikan *primer* cat *acrylic* untuk memberikan kesan mengkilat, jika tidak diberi *primer* akan terlihat *matte*.



Gambar 2.34 Lukisan Cat Acrylic

(Sumber : Pappas, n.d.)

Cat minyak dapat dikatakan medium yang paling mudah untuk digunakan. Tidak seperti cat lainnya cat minyak membutuhkan waktu yang lama sampai kering karena berbasis minyak. Oleh karena itu, pelukis yang menggunakan cat minyak mempunyai waktu luang yang lebih untuk *re-working* atau membenahi lukisannya.

Kuas yang digunakan cat acrylic dan cat minyak adalah kuas *bristle* atau kuas lembut. Kuas yang lembut digunakan untuk membuat garis, *soft blend*, dan *highlight* yang diberikan sebelum lukisan selesai, sedangkan kuas *bristle* mempunyai rambut yang tidak rata, karena itu kuas *bristle* dapat membawa banyak cat. Kuas *bristle* biasanya dibuat dari rambut babi. Kuas *bristle* mempunyai banyak macam ujung, seperti *flat*, *filbert*, *bright*, dan *round*.



Gambar 2.35 Lukisan Cat Minyak
(Sumber : Shcherbakov, 2016)

Pastel dapat digunakan untuk melukis atau menggambar. Pastel diaplikasikan tanpa menggunakan kuas atau pisau, pastel dapat dicampur dengan menggunakan jari atau kain yang halus. Pastel juga tidak memerlukan palet, karena warna pastel dapat dicampur diatas kertas. Pastel tidak mudah dihapus dan bentuknya yang lebar tidak cocok untuk gambar yang sangat detail. Pastel terdiri dari *soft pastel*, *hard pastel*, *oil pastel* dan *pastel pencils* (Tappenden, 2003).



Gambar 2.36 Lukisan Pastel

(Sumber : Academy Art Museum, 2016)

- Digital

Dengan menggunakan teknologi komputer manusia dapat menciptakan gambar yang maya, dapat mempercepat dan membuat sederhana proses menggambar. Pertama manusia menggunakan susunan kode untuk menciptakan gambar di layar komputer, namun sejalan dengan perkembangan teknologi maka ditemukan *software* yang dapat meniru hasil dari teknik manual sehingga menambah ekspresi dari gambar komputer. Setelah itu ditemukan pula *pen mouse* yang di mana dapat menggantikan semua alat gambar manual secara maya.

- Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*

Dengan menggunakan berbagai macam bahan yang kemudian ditempelkan pada suatu bidang yang sama sehingga menghasilkan sebuah kesatuan yang disebut kolase. *Photomontage* memiliki prinsip yang sama namun menggunakan fotografi (Juwono, 2009, p.31).



Gambar 2.37 Kolase oleh Emma Gale
(Sumber : Gale, n.d.)

2.2.7. Kriteria Ilustrasi Yang Baik

Gambar ilustrasi harus memenuhi beberapa persyaratan yaitu komunikatif, artinya gambar ilustrasi yang disajikan mudah dipahami. Ilustrasi yang informatif, artinya dapat memberikan informasi tentang pesan yang disampaikan. Gambar ilustrasi tidak rumit supaya tidak sulit dipahami, dan pesan dapat disampaikan dengan baik. Gambar ilustrasi yang dihasilkan sesuai dengan tema (Siswandi & R.M, 2008).

2.3. Tinjauan Literatur Tentang Ibu

2.3.1. Pengertian Ibu, Ibu Rumah Tangga, dan Ibu Bekerja

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (n.d.), Ibu adalah wanita yang telah melahirkan seseorang, sebutan untuk wanita yang sudah bersuami. Sedangkan ibu rumah tangga adalah wanita yang mengatur penyelenggaraan berbagai macam pekerjaan rumah tangga, ibu yang hanya mengurus berbagai pekerjaan dalam rumah tangga (tidak bekerja di kantor). Ibu yang mempunyai pekerjaan diluar rumah maupun di dalam rumah disebut ibu bekerja.

2.3.2. Fungsi dan Peranan Ibu

Peranan ibu dalam asumsi awam adalah mengurus rumah tangga contohnya seperti menyiapkan makanan, menjaga kebersihan dirumah, membeli keperluan sehari-hari, mengurus anak dan suami, membantu anak belajar, merawat apabila ada anggota keluarga yang sakit, dsb. Pekerjaan ini dilakukan seorang ibu setiap hari. Bagi ibu bekerja, pekerjaan rumah tangga dikerjakan bersama pekerjaan mereka.

Setidaknya ada tiga tahap peran ibu dalam perkembangan anak yaitu peran ibu ketika dalam kandungan. Saat ibu hamil, ibu harus memberikan nutrisi lewat makanan, maupun minuman agar bayi yang dikandung sehat dan cerdas selama bayi masih berada dalam kandungan. Tumbuh kembang otak janin juga perlu diperhatikan, dan seorang ibu memberikan stimulus musik klasik untuk meningkatkan kecerdasan otak.

Setelah 9 bulan mengandung anak, saatnya seorang ibu akan berjuang dalam batasan hidup dan mati ketika melahirkan seorang anak. Ketika anak telah lahir, maka ibu memberikan ASI untuk menjaga perkembangan anak. Dengan sejalannya seorang anak bertambah usia, ibu selalu memberikan sistem pendidikan bagi anak di rumah. Ibu mengajarkan anaknya nilai-nilai yang baik, melindungi anak dari lingkungan yang negatif, dan memberikan nutrisi yang bergizi, hingga menjadi guru bagi anaknya (Reno, 2013).

2.3.3. Perkembangan Peran Ibu

Peran ibu di masa kini tidak bisa dilepaskan dari faktor sejarah masa lalu saat Indonesia mengalami masa penjajahan. Faktor tersebut secara tidak langsung berkaitan erat dengan pandangan *gender*, dimana ada perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Tujuan awal Belanda memasuki Indonesia adalah untuk mengeksploitasi sumber daya alam. Seiring berjalannya waktu, pemerintah kolonial Belanda menetapkan kebijakan “politik etis”. Politik yang diterapkan ini berdampak bagi kaum wanita yang ada di Indonesia pada masa itu. Kaum wanita tidak boleh melakukan pekerjaan di luar pekerjaan rumah tangga. Aktivitas organisasi wanita Indonesia tidak lepas dari urusan ekonomi dan sosial kerumahtanggaan. Selain itu wanita tidak bisa memperoleh pendidikan yang

layak, Belanda hanya memberikan pendidikan untuk kalangan elit dan dikhususkan untuk laki-laki. Pada umumnya pendidikan yang diterima oleh wanita pada saat itu, hanya sebatas pendidikan rumah tangga, sedangkan untuk wanita kalangan bawah bekerja sebagai buruh perkebunan, pembantu rumah tangga, buruh tani dan penari keliling (Ciptyasari, 2014).

Pada masa Orde Baru perempuan dibatasi dan diwajibkan hanya berperan dalam ruang lingkup terkecil yakni dalam keluarga, serta dilarang untuk mengikuti kegiatan politik. Perempuan harus memiliki kesadaran bahwa tugasnya hanya sebatas melayani suami dan mengurus anak. Fenomena seperti ini pada masa Orde Baru dikenal sebagai “Ibuisme”. Ibuisme adalah cara Orde Baru dalam mendefinisikan peran ideal bagi perempuan sebagai ibu secara harafiah dan sebagai istri. Ibuisme adalah ideologi gender yang diupayakan oleh pemerintah untuk mengontrol dan menciptakan tatanan yang hirarkis dengan membendung dan memanipulasi baik kekuatan, peran dan fungsi kaum perempuan baik secara ekonomi, sosial, dan politik. Perangkatnya adalah Dharma Wanita dan PKK (Program Kesejahteraan Keluarga), cara ini menjamin kontrol dan pengembiakan masyarakat Pancasila dengan keluarga inti sebagai pusatnya, yang dapat diperalat untuk mendukung kekuasaan negara (Raisyah, 2014).

Wanita masa kini, sangat berbeda dengan wanita pada zaman dahulu. Wanita memiliki hak yang sama dengan pria untuk mendapatkan pendidikan, dan juga kebebasan untuk berkarir dalam bidang apapun. Bahkan di era ini tidak sedikit wanita yang menjadi pemimpin. Di sisi lain, wanita tetap mengemban peran sebagai pengurus rumah tangga. Peran ganda ini memberikan tekanan hidup bagi wanita, karena selain menghabiskan banyak waktu dan energi, tanggung jawab ini juga membutuhkan kemampuan pengelolaan yang baik.

Dengan pendidikan dan kesempatan berkarir yang tinggi, wanita di masa depan memiliki kemungkinan untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki. Di masa depan akan ada lebih banyak pemimpin wanita yang bermunculan. Walaupun begitu, wanita akan tetap memegang peranan terbesarnya yaitu sebagai seorang ibu. Sehingga wanita dituntut agar lebih sigap, aktif, dan kritis dalam menangani berbagai kewajibannya (Maharupini, 2014).

2.4 Tinjauan Buku Sejenis

2.4.1 Tinjauan Aspek Bentuk

Buku “*Full Time Mom vs Working Mom*”. Buku ini tidak termasuk jenis buku ilustrasi karena teks yang mendominasi.

2.4.2 Tinjauan Isi Buku

Dalam buku ini dipaparkan mengenai lika-liku menjadi ibu rumah tangga dan ibu bekerja. Selain itu ada satu halaman interaksi supaya pembaca dapat mengisi, beberapa halaman yang berisi gambar ilustrasi saja.

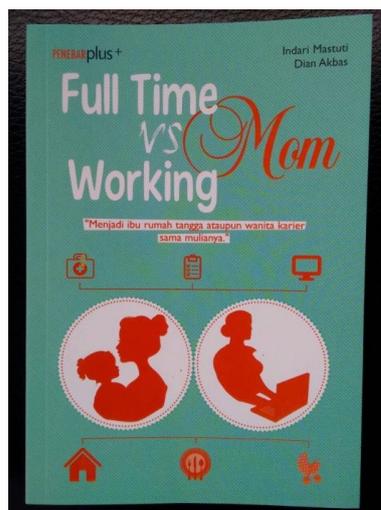
2.4.3 Tinjauan Aspek Visual

Buku dicetak monokrom menggunakan warna merah muda, *cover* dibentuk *softcover*, dan dicetak *full color*. Desainnya dibuat sederhana dan rapi seperti buku teks pada umumnya.

2.4.4 Tinjauan *Content Message*

Mengangkat permasalahan antara ibu bekerja dan ibu rumah tangga, masing-masing memiliki pro dan kontra dan banyak yang membandingkan-bandingkan mana yang lebih baik.

2.4.5 Data Visual



Gambar 2.38 Cover Buku “*Full Time Mom vs Working Mom*”

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 2.39 Isi Buku “Full Time Mom vs Working Mom”

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 2.40 Isi Buku “Full Time Mom vs Working Mom”

Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 2.41 Isi Buku “*Full Time Mom vs Working Mom*”

Sumber : Dokumentasi pribadi

2.5. Analisis Data Lapangan

2.5.1. Analisis 5W + 1H

- **Apa saja pekerjaan ibu rumah tangga?**

Ibu rumah tangga biasa menghabiskan waktunya di rumah untuk mengerjakan pekerjaan rumah dan mengurus keperluan keluarga, melakukan tugas di rumah seperti memasak makanan yang sehat, menjaga kebersihan rumah sebaik-baiknya, mengurus anak, menciptakan lingkungan yang sehat, membeli keperluan rumah tangga, dan lain-lain (*Cara Menjadi Ibu Rumah Tangga yang Baik*, n.d.).

- **Apa saja pekerjaan ibu bekerja?**

Pekerjaan wanita di masa kini memungkinkan mereka juga bekerja yang biasa dikerjakan oleh pria. Pekerjaan ada bermacam-macam, jenis pekerjaan yang berdasarkan hasilnya adalah pekerjaan yang menghasilkan barang, dan pekerjaan menghasilkan jasa.

Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah jenis pekerjaan yang menghasilkan barang, baik berupa kebutuhan primer seperti bahan pangan, pertanian, perkebunan, pertambangan, perikanan maupun barang penunjang kebutuhan hidup lainnya atau kebutuhan sekunder berupa barang-barang industri kerajinan tangan atau produk manufaktur yang mengaplikasikan mesin, peralatan

dan tenaga kerja, contohnya seperti petani, nelayan, pembuat mebel, penjual baju, percetakan, dosen, pengrajin topeng, pembuat batik, penjual kue, penjual televisi dan lain sebagainya.

Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah pekerjaan yang jenis pekerjaan yang menghasilkan produk jasa yang dapat bermanfaat bagi orang atau masyarakat yang membutuhkan sehingga ia memperoleh imbalan berupa uang, contohnya yaitu guru, dokter, supir, perias, perawat, tentara, pemotong rambut, tukang pijit, desainer, arsitek, polisi, akuntan, tukang kebun, pengacara, tukang pos, dan lain-lain (Budi, n.d.).

- **Dampak apa saja bila ibu bekerja?**

Dampak dari ibu bekerja adalah kurang mengerti keadaan dan perkembangan anak-anak, rumah kurang terurus, dan waktu untuk keluarga lebih sedikit ketimbang ibu rumah tangga. Seorang ibu juga mempunyai pendapatan sendiri, dan dapat memfasilitasi keluarga, tidak selalu bergantung kepada suami (Hermin, *personal communication*, May 3, 2016).

- **Dampak apa saja bila ibu menjadi ibu rumah tangga?**

Menghabiskan waktu lebih banyak dengan anak-anak, lebih mengerti perkembangan anak-anak, tetapi karena pekerjaan rumah yang itu-itu saja sehingga ibu rumah tangga sering merasa jenuh dirumah. Ibu rumah tangga tidak mempunyai pendapatan sendiri dan bergantung kepada suami (Ester, *personal communication*, April 29, 2016).

- **Apa saja tanggung jawab seorang ibu?**

Tanggung jawab seorang ibu dalam rumah tangga adalah menjadi penolong yang baik bagi suami, dan tidak hanya menjadi penolong bagi suami tapi juga menjadi seorang ibu yang baik bagi anak-anaknya, dan menjadi seorang ibu yang penuh tanggung jawab untuk mendidik anak-anak di dalam Firman Tuhan, dan dapat memelihara dan menjaga rumah tangganya tetap berkenan di hati Tuhan, serta membentuk anak-anaknya menjadi anak yang berhasil (Tanzil, 2011).

- **Kapan ibu bekerja?**

Menurut Undang-Undang mengenai jam kerja, pekerja yang bekerja 6 hari dalam seminggu, jam kerjanya adalah 7 jam sehari dan 40 jam seminggu.

Sedangkan pekerja dengan 5 hari kerja dalam seminggu, jam kerjanya adalah 8 jam sehari dan 40 jam seminggu. Tetapi ketentuan ini tidak berlaku bagi sektor usaha atau pekerjaan tertentu. (*Pertanyaan mengenai jam kerja di Indonesia*, n.d.).

- **Kapan ibu berumah tangga?**

Menjadi ibu rumah tangga dua puluh empat jam, tujuh hari. (Elvina, *personal communication*, May 27, 2016)

- **Dimana ibu bekerja?**

Ibu bekerja menghabiskan waktu di tempat kerja seperti kantor, toko, dan sebagainya.

- **Dimana ibu berumah tangga?**

Ibu rumah tangga menghabiskan waktu di rumah untuk mengurus rumah dan keluarganya.

- **Siapa saja ibu bekerja?**

Bu Irene, bekerja membuka depot mie pangsit dirumahnya.

Bu Vonny, bekerja sebagai kepala cabang bank.

Bu Dwi, bekerja membuka toko keperluan rumah tangga seperti LPG, beras, telur bersama suaminya.

Bu Dewi, bekerja di salon.

Bu Untung.

- **Siapa saja ibu rumah tangga?**

Bu Eva.

Bu Ester.

Bu Novi.

Bu Hermin.

Bu Susi.

- **Mengapa ibu harus bekerja?**

Karena paksaan keadaan dan situasi yang mengharuskan ibu bekerja, tetapi ada pula yang memang sudah menjadi keputusan ibu sendiri untuk bekerja (Stefani, *personal communication*, April 4, 2016).

- **Mengapa ibu menjadi ibu rumah tangga?**

Bisa jadi ada larangan dari suami supaya ibu tidak bekerja dan menjadi ibu rumah tangga saja, tetapi ada pula yang memang sudah menjadi keputusannya (Stefani, *personal communication*, April 4, 2016).

- **Bagaimana pendapat seorang ibu rumah tangga terhadap ibu bekerja?**

Semua ibu sejati pasti ingin menjadi ibu rumah tangga, tapi memang ada yang ingin bekerja bisa dari pilihannya sendiri tetapi ada juga yang memang keterpaksaan. Kadang-kadang ada rasa ingin bekerja karena jenuh dirumah dan repot mengurus anak-anak, karena bekerja pekerjaannya lebih ringan daripada menjadi ibu rumah tangga (Hermin, *personal communication*, May 3, 2016).

- **Bagaimana pendapat seorang ibu bekerja terhadap ibu rumah tangga?**

Sah-sah saja menjadi ibu rumah tangga, memang ada laki-laki yang ingin istrinya di rumah saja, karena dianggap sudah cukup. Sedangkan menjadi ibu bekerja pekerjaannya lebih banyak, dan fokusnya menjadi dua yaitu keluarga dan pekerjaan (Dwi, *personal communication*, May 3, 2016).

2.5.2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Buku Ilustrasi

Buku dapat dibawa-bawa, buku dapat dibaca tanpa harus ada baterai dan dapat bertahan lebih lama dalam keadaan yang terawat. Buku juga berisi lebih lengkap dan dianggap lebih akurat. Tetapi karena perkembangan jaman yang memudahkan kita mendapatkan informasi, orang-orang kurang tertarik dan malas membaca buku, dan buku dianggap kurang menarik. Maka dibuat buku ilustrasi, gunanya supaya ilustrasi dapat menambah daya tarik buku dan tidak terlihat membosankan dan lebih menyenangkan untuk dibaca.

2.5.3. Analisis Prediksi Dampak Positif

Pembaca merasa lebih baik dan lebih percaya diri dengan dirinya sendiri sebagai seorang ibu, termotivasi menjadi ibu yang baik untuk keluarga, terbangun rasa toleransi antara ibu rumah tangga dan ibu bekerja agar stereotype dapat dipatahkan.

2.5.4. Analisis Karakteristik Pembaca

Sasaran buku ini apabila ditinjau dari karakteristiknya adalah orang yang menyukai buku, memiliki rasa ingin tahu yang besar, memiliki pemikiran yang terbuka, dan menyukai hal-hal yang baru.

2.6. Simpulan

Perancangan ini dapat menambah wawasan tentang *stereotype* mengenai ibu bekerja dan ibu rumah tangga, selain itu juga mengajak pembaca agar tidak lagi berpikir buruk terhadap ibu rumah tangga dan ibu bekerja. Dan juga diharapkan dengan adanya perancangan buku ini dapat dijadikan media baca yang menyenangkan bagi pembaca dengan visualisasi yang menarik.