

## **Bab II**

### **Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka merupakan uraian mengenai beberapa referensi dalam bentuk jurnal ilmiah maupun buku yang digunakan sebagai penunjang dalam proses “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif untuk Dasar Perawatan Kulit Wajah Bagi Remaja Usia 17-25 Tahun”.

##### **2.1.1. Artikel Ilmiah**

Berdasarkan jurnal yang berjudul “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran” oleh Falahudin (2017), menurutnya ada lima komponen yang terdapat dalam suatu proses belajar, yaitu tujuan, metode, media, materi dan evaluasi pembelajaran. Pemilihan salah satu metode tersebut dapat mempengaruhi pada jenis pembelajaran yang sesuai. Sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi motivasi, kondisi serta lingkungan belajar. Media pembelajaran yang akan digunakan dapat mempengaruhi para pembacanya. Maka dari itu pada perancangannya nanti, buku ilustrasi interaktif ini akan berisikan materi-materi yang pembahasannya dekat dengan dasar perawatan kulit. Selain itu buku akan dikemas dengan desain yang ilustrasi yang menarik agar dapat menarik perhatian remaja usia 17-25 tahun.

Melalui jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif tentang Pengenalan Kepribadian Berjudul ”*Saya Ini*””, menurut Idris *et al* (2020) penggunaan buku yang selama ini kita ketahui secara umum merupakan buku yang berisikan suatu tampilan formal, baik dari teks ataupun *layout* yang sederhana. Dengan penyajian buku yang seperti itu tentunya tidak akan meningkatkan minat baca bagi para calon pembaca nantinya, yang pada akhirnya mereka akan mencari media lain untuk dapat memenuhi informasi yang mereka cari, seperti halnya *website*. Meski begitu keberadaan *website* ataupun media sosial memiliki sisi negatifnya sendiri, yaitu kurang dapat dipertanggungjawabkan keasliannya. Selain itu penggunaan *website* ataupun *e-book* juga tidak dapat memberikan efek yang maksimal bagi para pembaca. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa perlu adanya

perancangan media yang tepat, khususnya dalam penyajian suatu buku berbasis edukasi agar para pembaca dapat secara maksimal dalam proses penyerapan informasi serta meminimalkan penggunaan gawai.

Menurut Sienny *et al* (2018) dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif untuk Remaja Introvert” menjelaskan bahwa buku interaktif merupakan kumpulan lembar teks baik cetak ataupun non cetak yang memerlukan aksi dalam berkomunikasi atau menyampaikan informasi. Penggunaan buku dalam memaparkan suatu informasi dirasa lebih efektif dan memberikan lebih banyak hal positif daripada menggunakan media elektronik. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa buku interaktif disusun dengan harapan adanya suatu aksi yang ditimbulkan pada saat pembaca sedang membaca buku yang bersangkutan, sehingga para pembaca dapat secara aktif sebagai penerima informasi dari media yang digunakan. Selain itu dengan metode seperti ini akan meningkatkan daya tarik dalam membaca selain menggunakan media internet atau teknologi. Nantinya buku ilustrasi interaktif tentang kesehatan dan dasar perawatan kulit ini akan menggunakan teknik *lift the flap* pada bagian-bagian tertentu. Gunanya untuk menimbulkan adanya interaksi antara pembaca dan buku. Selain itu pada perancangannya nanti akan ada beberapa halaman buku yang dapat dimanfaatkan pembaca untuk menulis catatan, sehingga pada akhirnya buku dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Berikut menurut Angouw *et al* (2019) dalam jurnalnya yang berjudul “Perancangan Buku Cara Merawat Permasalahan Kulit Agar Tetap Sehat Pada Perempuan Berusia 17-25 Tahun” menurutnya remaja usia 17-25 tahun merupakan masa dimana seseorang masih tergolong memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan suatu hal, selain itu juga sikap yang terkesan ikut-ikutan membuat tak sedikit dari mereka memiliki cara atau langkah yang salah khususnya pada suatu tren perawatan kulit yang kini makin ramai dibicarakan. Maka dari itu menurut Angouw *et al* (2019) dibutuhkan beberapa media pendukung dalam pemaparan informasi yang akurat terkait pembahasan mengenai perawatan kulit, yaitu seperti buku, *audio visual* ataupun foto. Beberapa pemilihan media ini dirasa akan lebih praktis, akurat dan tahan lama. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan *skincare* yang memiliki banyak peminat akan memberikan dampak yang berbeda-beda bagi sebagian konsumennya. perlu adanya media yang dapat memfasilitasi para remaja

dalam pemahaman penggunaan produk perawatan kulit yang tepat, selain itu karena ini merupakan media belajar, maka dapat dirancang dengan berbagai tampilan yang menarik dan dapat menunjang dari segala isi materi yang akan disajikan, yaitu dengan memaksimalkan tampilan visual dan materi pendukung.

Lalu yang terakhir merupakan jurnal yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Tanaman Herbal sebagai Media Informasi Bahan Perawatan Kecantikan Wajah untuk Remaja Putri” oleh Syifana (2018). Dalam jurnal ini diungkapkan bahwa media informasi dapat berupa digital ataupun cetak dan buku merupakan media informasi yang memiliki banyak sisi positif, hal ini dikarenakan akan lebih mudah para pembaca dalam menyerap materi atau teks yang ada. Selain itu pemanfaatan dari segi visual seperti gambar, warna, dan font akan membantu para pembaca dalam menyerap informasi yang ada. Sehingga kesimpulannya adalah media cetak akan jauh lebih menarik karena adanya beberapa unsur visual yang mampu menarik indra pengelihatan selain itu dengan adanya gambar para pembaca akan lebih mudah dalam memvisualkan pada pikiran atau imajinasi mereka.

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan beberapa artikel ilmiah di atas adalah, dalam perancangan suatu buku ada baiknya memperhatikan beberapa hal, seperti apa tujuan buku dibuat, apa medianya, serta metode pembelajaran apa yang akan digunakan. Buku pada dasarnya akan berisikan teks dan gambar, begitu pula perancangan pada buku ilustrasi interaktif tentang kesehatan dan dasar perawatan kulit ini. Buku ini akan berisikan visual berupa gambar ilustrasi yang dibuat untuk mempermudah para pembaca untuk menangkap informasi. Selain itu untuk menunjang tampilan buku, penulis akan menyajikannya dengan warna dan jenis *font* yang telah disesuaikan.

### **2.1.2. Buku Referensi**

Pada buku yang berjudul “*The Little Book of Skin Care*” karya Cho (2015), berisikan mengenai beberapa pembahasan atau informasi seputar perawatan kulit dan juga beberapa tips dalam perawatannya. Selain itu ada pula pembahasan mengenai tren kecantikan *Korean Beauty*. Pada kesimpulannya, buku ini memiliki pembahasan yang menarik dan tidak terlalu berat mengenai berbagai macam pembahasan *skincare*, selain itu penulis juga memaparkan sedikit kisah tentang dirinya. Buku ini selain berisikan teks terdapat pula beberapa ilustrasi pendukung

yang memiliki tema warna dan gambar yang lucu dan feminim. Kesimpulannya, pada perancangan buku ilustrasi interaktif ini nantinya, penulis akan menyajikan materi yang disajikan dengan ringan dan menggunakan gambar visual yang menarik, selain itu warna yang digunakan akan mewakili dua golongan secara umum.

Berikutnya merupakan buku karya Mahto (2018) yang berjudul “*The Skincare Bible. Your No-Nonsense Guide to Great Skin*”. Buku ini membahas secara rinci mengenai kulit secara mendasar, mulai dari struktur kulit, *skincare* dasar, permasalahan yang sering terjadi pada kulit, gaya hidup dan lain-lain. Buku ini memiliki penjelasan yang sangat mudah dipahami serta banyak sekali unsur penting yang dapat penulis manfaatkan sebagai informasi tambahan yang akan ikut ditampilkan pada perancangan buku ilustrasi interaktif ini nantinya, seperti stuktur kulit, dasar penggunaan *skincare*, serta beberapa tips menjaga kesehatan kulit.

Selanjutnya adalah buku yang berjudul “*Drawing Make Easy: Lifelike Heads*” (2008) karya Richlin. Buku ini merupakan buku panduan dalam menggambar kepala beserta beberapa fitur wajah lainnya. Di dalamnya membahas tentang penggambaran proporsi wajah, ekspresi, teknik dasar, pencahayaan dan lain-lain. Semua panduan menggambar ini ditujukan untuk teknik tradisional, yaitu sketsa pensil. Maka dari itu penulis akan memanfaatkan buku ini sebagai panduan pada saat pembuatan karakter yang akan berperan untuk membantu dalam penyampaian materi, khususnya pada saat proses perancangan sketsa terutama untuk teknik pencahayaan dan fitur-fitur wajah.

Buku selanjutnya merupakan karya dari Hart, “*Figure It Out! Human Proportions*” (2014). Pada buku ini berisi panduan untuk membuat sketsa manusia dengan proporsi asli. Selain itu ada pula panduan dalam menggambar fitur wajah ataupun bentuk wajah dari beberapa sisi. Maka dari itu penulis akan memanfaatkan buku ini sebagai panduan dalam membuat sketsa karakter terutama ketika membutuhkan beberapa pose wajah serta proporsi dasar dari fitur-fitur wajah.

Dalam buku selanjutnya yang berjudul “*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid*” yang ditulis oleh Tondreau (2009) membahas secara lengkap mengenai pemanfaatan *grid* dalam media cetak. Pembahasan yang diberikan terbagi dari beberapa hal, seperti halnya dalam mengatur penyusunan

teks, gambar, warna, irama, ruang kosong dan lain-lain. Buku ini akan dimanfaatkan sebagai acuan penulis dalam penyusunan buku ilustrasi interaktif agar dapat menyajikan tampilan visual yang menarik.

### 2.1.3. Kajian Sumber Ide Perancangan



Gambar 2.1. Referensi 1

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/71372763/Infografico-Trajectoria-Pessoal>)

Ilustrasi di atas merupakan karya dari Camila Pisanato. Karyanya sangat menarik, baik dari segi pemilihan palet warna serta gaya ilustrasi yang digunakan. Beberapa ilustrasi disajikan dengan blok warna serta diberi sedikit efek gelap dan tekstur untuk menunjukkan bayangan, selain itu ada kombinasi ilustrasi lain berupa *outline*, sehingga tampilannya tidak monoton. Menurut penulis, karya ini sangat menarik dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam perancangan buku ilustrasi interaktif, terutama dalam pemilihan warna yang tidak terlalu banyak, gaya ilustrasi yang mudah dipahami serta gaya *layout* yang menarik.



Gambar 2.2. Referensi 2  
(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/54183809/Expanscience>)

Karya selanjutnya merupakan desain dan ilustrasi yang dibuat oleh Aristophane. Karya ini terlihat menarik berdasarkan perpaduan antara peletakan gambar serta teks yang terdapat pada satu halaman. Karya ini direncanakan akan menjadi acuan serta inspirasi bagi penulis dalam mengatur *layout* pada beberapa halaman tertentu agar terlihat lebih menarik. Selain itu, gaya ilustrasi semi realis dengan adanya penyederhanaan pada beberapa bagian seperti pada referensi di atas juga akan dijadikan referensi pada perancangan buku ilustrasi ini.



Gambar 2.3. Referensi 3

(Sumber: <https://www.books4yourkids.com/2017/11/main-street-magic-by-ingela-p-arrhenius.html>)

Karya di atas merupakan salah satu referensi penggunaan teknik *lift the flap* pada buku ilustrasi. Buku ini merupakan karya dari Ingela Arrhenius yang berjudul “*Main Street Magic*”. Buku ini merupakan buku cerita berbasis ilustrasi yang memanfaatkan teknik *flip the flap* pada setiap halamannya. Dalam tampilan visualnya, buku ini sangat menarik, meskipun menggunakan satu jenis teknik, namun dapat disajikan dengan beberapa alternatif modifikasi, misalkan seperti adanya teknik *cutting* pada bagian *lift the flap*, sehingga nantinya cara ini juga dapat menginspirasi penulis dalam perancangan buku ilustrasinya.

## 2.2. Landasan Teori

### 2.2.1. Buku

Pada dasarnya penyusunan buku akan memanfaatkan beberapa konten yang akan dijadikan sebagai materi atau pokok bahasan utama. Materi-materi yang akan disusun nantinya diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca. Agar penyampaian informasi dapat secara maksimal diberikan kepada para pembaca, maka ada beberapa hal yang dapat diperhatikan secara khusus dalam penyusunannya. Dalam buku yang berjudul “*Best Practices for Graphic Designer: Grids and Page Layouts*”. Menurut Graver dan Jura (2012, p 70), agar menciptakan suatu kenyamanan saat membaca, suatu halaman yang terdapat dalam

buku dapat diatur atau disesuaikan dari segi tampilan komposisi, warna, tipografi, ruang dan posisi-posisi yang akan disesuaikan dengan kebutuhan. Dari beberapa poin penting tersebut nantinya dapat saling dikombinasikan satu sama lain agar dapat menghasilkan suatu tampilan visual yang lebih menarik. Di samping itu ada beberapa hal yang dapat ditinjau kembali dalam penyusunan struktur halaman. Menurut Graver dan Jura (2012, p 94-108), berikut beberapa hal yang dapat dipahami.

a.) *Page Margins*

Untuk memperlihatkan format halaman, teks atau gambar yang rapi perlu adanya pengaturan ukuran tepi tiap halaman, cara ini biasa disebut dengan *margin*. *Margin* dapat diposisikan sebagai acuan ataupun unsur desain yang dapat mengisi kekosongan pada ruang negatif. Tampilan dan ukurannya juga dapat diatur terlihat atau tidak terlihat, tergantung pada kebutuhan perancangan nantinya.

b.) *Size and Shape of The Page*

Untuk menimbulkan kenyamanan saat membaca, ada baiknya penyusunan segala elemen yang akan tersaji pada suatu halaman dapat disesuaikan ukurannya, baik untuk teks ataupun gambar. Hal ini dilakukan agar tampilan visual nampak lebih proporsional dan terlihat dalam satu kesatuan. Maka dari itu penting adanya untuk membagi beberapa pembahasan materi teks atau gambar agar informasi yang terkait dapat dimuat dengan ukuran yang proporsional dalam suatu halaman.

c.) *Live Area: Page Size*

Pada perancangannya, ada buku yang berfokus pada penyajian konten visual, ada pula yang lebih banyak mengandung teks di dalamnya. Maka dari itu ukuran yang nantinya akan digunakan sebagai media cetak juga harus disesuaikan dengan baik sesuai dengan kebutuhan yang ada dan mampu menampilkan wujud visual yang harmoni.

d.) *Production Considerations*

Tahapan ini merupakan langkah yang berhubungan dengan proses produksi atau perancangan hingga pada proses cetak. Agar tidak terjadi kesalahan teknis dalam melakukan percetakan, maka perlu adanya pengaturan margin yang tepat agar mempermudah proses pencetakan dan penjilidan nantinya.

e.) *Symmetry and Composition*

Perancangan komposisi yang menarik pada setiap halaman akan memberikan daya tarik lebih pada para pembaca. Hal ini dapat diperhatikan secara khusus baik untuk halaman tunggal ataupun halaman sambung.

### 2.2.2. Buku Ilustrasi Interaktif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku merupakan lembar kertas berjilid yang berisi tulisan atau kosong. Sedangkan ilustrasi merupakan gambar yang berupa lukisan atau foto guna memperjelas isi suatu buku. Interaktif merupakan suatu aksi yang diberikan secara aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi interaktif merupakan sebuah buku yang berisikan gambar pendukung beserta informasi berupa tulisan yang didukung dengan adanya suatu kegiatan yang dapat dilakukan pada buku secara aktif.

### 2.2.3. *Lift the Flap Book*

*Lift the flap book* merupakan salah satu teknik pengaplikasian media interaktif dalam buku selain teknik *Pop-up*. Teknik ini dirasa sangat cocok diterapkan dalam buku edukasi, karena dapat melibatkan pembaca secara langsung dalam proses belajar dan memahami materi. Menurut Dewantari (2014), teknik *lift the flap* dilakukan dengan menyusun maupun menumpuk beberapa kertas yang setelahnya akan mengunci beberapa sisi kertas sehingga meninggalkan bagian besar yang dapat dibuka atau tutup. Selain itu, teknik ini dapat meningkatkan sisi ketertarikan dalam membaca



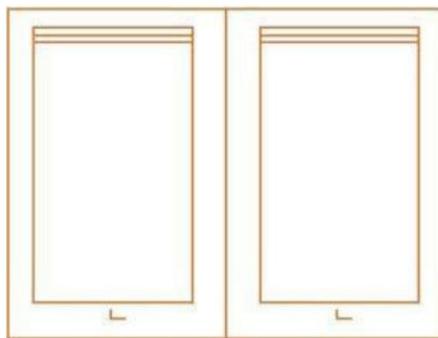
Gambar 2.4. Contoh *Lift and Flap Book*

(Sumber : <http://www.vintagechildrensbooksmykidloves.com/2010/11/jimmy-has-lost-his-cap-where-can-it-be.html>)

#### 2.2.4. *Layout*

Dalam proses perancangan suatu media cetak ataupun non-cetak, desainer harus menyusun segala materi yang akan disajikan dengan tampilan yang baik. Tentunya dengan penataan *layout* yang baik dan tepat, akan memberikan rasa nyaman kepada para pembaca, sehingga informasi yang ingin diberikan akan mudah ditangkap. Menurut Poulin pada bukunya yang berjudul “*Layout*” (2018, p 110-111), desainer harus mempertimbangkan tatanan atau struktur pada suatu halaman yang akan ditampilkan. Selain itu unsur 2D, 3D atau virtual juga dapat mempengaruhi tampilan visual yang akan disajikan. Selain itu pula penyusunan *layout* pada suatu halaman dapat berbeda dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada. Menurut Tondreau dalam bukunya yang berjudul “*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*” (2009, p 19-23), struktur dasar pada suatu halaman dapat dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

a.) *A Single Column Grid*

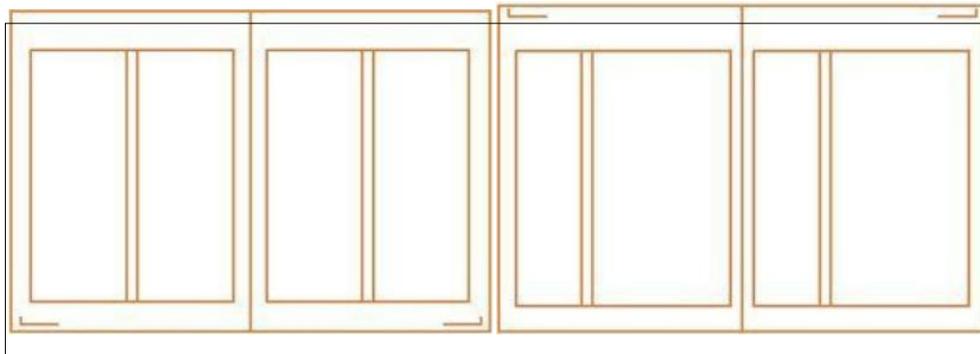


Gambar 2.5. *A Single Column Grid*

(Sumber : *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Struktur ini merupakan wujud kolom tunggal yang biasanya digunakan untuk menampilkan teks panjang dan berkelanjutan. Tampilan ini secara umum dapat ditemukan pada bentuk esai ataupun buku. Dikarenakan tampilan yang cenderung didominasi oleh teks maka pembagiannya akan berupa blok paragraf. *A single column grid* sangat cocok digunakan pada katalog ataupun buku seni.

a.) *A Two Column Grid*

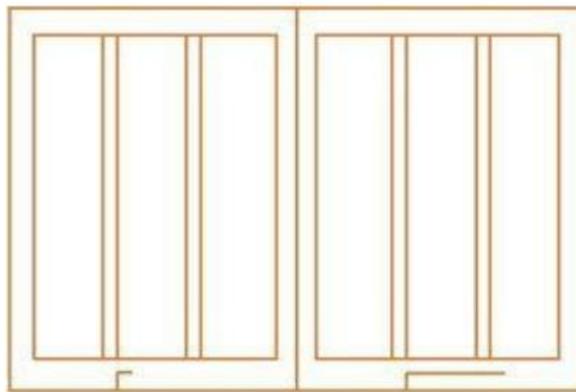


Gambar 2.6. *A Two Column Grid*

(Sumber : *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Tipe ini merupakan struktur *grid* dengan dua kolom, yaitu kanan dan kiri. Masing-masing kolom dapat disesuaikan ukurannya dengan kebutuhan sehingga dapat menimbulkan proporsi yang sempurna.

b.) *Multi Column Grids*

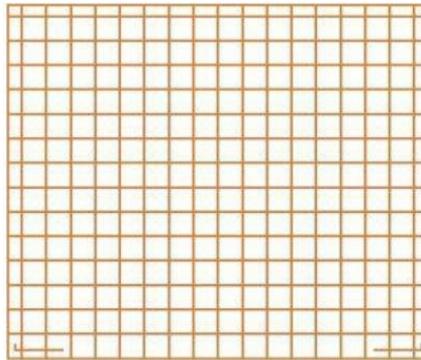


Gambar 2.7. *Multi Column Grids*

(Sumber : *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Struktur ini biasa digunakan untuk kebutuhan majalah atau *website* (mencakup gambar, teks, video ataupun iklan). Tampilan pada *multi column grids* lebih fleksibel dibanding *single* dan *two column*. Tipe ini dapat dimanfaatkan dengan menggabungkan beberapa ukuran kolom yang bervariasi.

c.) *Modular Grids*

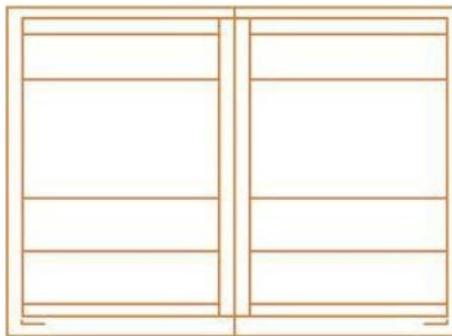


Gambar 2.8. *Modular Grids*

(Sumber : *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Tipe *grid* ini sangat cocok digunakan ketika akan menyajikan informasi yang sangat kompleks atau memiliki banyak bagian informasi, seperti kalender, koran dan grafik. Kebutuhan cetak seperti ini secara umum memanfaatkan posisi kolom vertikal ataupun horizontal yang terbagi dalam potongan *grid* kecil.

d.) *Hierarchical Grids*



Gambar 2.9. *Hierarchical Grid*

(Sumber : *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

Pada tipe ini, halaman akan terbagi dalam beberapa bagian mendatar. Bagian-bagian yang terbagi nantinya akan diisi dengan beberapa teks ataupun elemen visual yang dibutuhkan. Biasanya struktur halaman ini sering digunakan dalam *website*, gunanya untuk mempermudah para pembaca ketika mencari informasi ke halaman bawah.

Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini, penulis akan memanfaatkan beberapa tipe pembagian *layout* yang telah dipaparkan di atas baik dalam pembagian satuan atau gabungan. Pembagian gaya *layout* pada setiap halamannya dapat berbeda satu sama lain, karena akan ada beberapa topik atau materi pembahasan yang memiliki titik fokus yang berbeda pula. Pada prosesnya nanti

penulis akan menyusun halaman dengan format yang dapat memberikan kenyamanan saat membaca.

Salah satu jenis teknik yang dipaparkan oleh Tondreau dalam bukunya yang berjudul “*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*” (2009, p 111-113), yaitu *mix it up* yang merupakan teknik campuran dari beberapa struktur *layout* dan beberapa elemen visual. Dari segi penggabungan baik untuk ukuran, bentuk, warna dan tekstur akan memberikan tampilan yang lebih bervariasi. teknik ini cocok digunakan pada suatu desain halaman yang berisi banyak gambar dengan memanfaatkan jenis dan ukuran sehingga terlihat dinamis.



Gambar 2.10. *Mix It Up*  
(Sumber : *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*)

### 2.2.5. Ilustrasi

Ilustrasi dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan gambar berupa foto, lukisan dan atau desain yang keberadaanya digunakan sebagai pelengkap dalam memperjelas suatu tulisan. Menurut Soedarso (2014), penggunaan suatu wujud ilustrasi dapat menambah estetika selain untuk mempermudah penyampaian informasi yang ada. Menurut Nikolaeva dalam artikelnya yang berjudul “*Types of Illustration- Styles and Techniques*” (2016), beberapa ilustrasi dibuat karna dikhususkan untuk beberapa tujuan, yaitu:

a.) *Concept Art*

Konsep ilustrasi yang muncul pada tahun 1930-an ini diawali di industri Disney. Jenis ilustrasi ini merupakan jenis ilustrasi fantasi yang banyak digunakan sebagai tampilan animasi atau games. Luaran dari jenis ilustrasi ini merupakan wujud karakter yang telah terkonsep dengan tema tertentu yang telah ditetapkan.

b.) *Illustration for Children*

Gaya ilustrasi ini merupakan konsep ilustrasi yang ditujukan kepada anak-anak. Secara tampilan dapat berbeda satu sama lain, ada yang berupa gambar sederhana hingga gambar yang dirancang cukup kompleks. Ilustrasi anak cenderung memiliki banyak warna dengan penggambaran karakter yang lucu dan ceria.

c.) *Comics or Graphic Novels*

Komik tersusun berdasarkan panel yang telah dirancang. Panel ini kemudian akan diisi dengan teks beserta gambar yang tersusun atas dialog-dialog maupun narasi yang disusun.

d.) *Book, Publications or Editorial*

Ilustrasi yang difungsikan di dalam buku dapat dirancang dengan teknik apapun, sehingga cara ini terkesan lebih fleksibel. Ilustrator juga akan merancang sampul buku yang memiliki tampilan menarik dan mewakili isi buku. Gaya gambar yang disajikan biasanya memiliki ciri khas tersendiri dan spesifik bagi setiap ilustrator.

e.) *Advertising*

Jenis ilustrasi yang tercantum dalam kebutuhan iklan dimasukkan dengan maksud menunjukkan fokus utama untuk mencuri perhatian. Maka dari itu ilustrasi haruslah menarik dan dapat memberikan kesan yang mudah diingat kepada audiens.

f.) *Packaging*

Sama halnya dengan *advertising*, keberadaan unsur dan gaya ilustrasi pada kemasan akan memberikan daya tarik tersendiri yang membuatnya berbeda dengan kemasan yang lain.

g.) *Branding*

Tampilan ilustrasi yang akan digunakan sebagai keperluan branding biasanya memiliki spesifikasi khusus dari merek yang bersangkutan. Hal ini dikarenakan adanya hubungan sebagai pemberian identitas bagi suatu merek, sehingga ilustrasi harus mudah dikenali dan diingat, baik untuk keperluan logo, maskot, dan lain-lain.

Banyaknya gaya ilustrasi yang bermunculan dan beragamnya tujuan ilustrasi dibuat, menandakan bahwa elemen desain berupa ilustrasi dapat memiliki banyak kegunaan. Menurut Hidayat (2010, p 20), ilustrasi memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a.) Memberi gambaran pada karakter yang diangkat pada suatu cerita,
- b.) Memberi gambaran pula pada property yang digunakan dalam suatu penulisan ilmiah,
- c.) Memberikan gambaran suatu tahapan tertentu,
- d.) Mempermudah mengkomunikasikan suatu pesan dalam cerita,
- e.) Memberikan atau menonjolkan sisi kreativitas,
- f.) Memberikan suasana baru agar tidak bosan.

Pada proses perancangan buku ilustrasi ini nantinya secara tampilan visual pada ilustrasi, penulis akan menyajikannya sesuai dengan fungsi dasar ilustrasi pada buku yang telah dipaparkan sebelumnya. Sehingga dalam tampilannya nanti ilustrasi dibuat sesuai dengan ciri khas yang akan ditonjolkan oleh penulis dengan teknik *digital*. Dalam perencanaannya, gaya ilustrasi akan ditampilkan semi realis, namun dengan penyederhanaan pada beberapa bagian, dikarenakan ini merupakan buku ilustrasi interaktif maka penulis akan menciptakan kesan yang *fun* agar para pembaca dapat mudah memahami dan tidak mudah bosan dengan tampilan visual yang ada nantinya. Di samping itu, meskipun menggunakan gaya ilustrasi semi realis dan akan disederhanakan, tidak mengesampingkan tujuan buku sebagai media yang informatif.

#### **2.2.6. Tipografi**

Tipografi merupakan ilmu yang membahas mengenai huruf. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), tipografi merupakan ilmu mengenai percetakan, sedangkan menurut Kusrianto dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Tipografi” (2010, p 1), tipografi sebelum masa digital (saat ini) merupakan ilmu yang ada kaitannya dengan penataan aksara untuk kebutuhan cetak (*type foundry*), selain itu secara pandangan ilmiah tipografi merupakan teknik dalam perancangan huruf atau aksara guna kebutuhan publikasi visual untuk setak atau non cetak. Strizver mengatakan dalam bukunya “*Type Rules!*” (2014, p 27) pada zaman dahulu *font* merupakan kumpulan karakter aksara berbentuk logam dan memiliki jenis yang lengkap, mulai dari bentuk huruf, angka, simbol dan ukuran. Namun seiring dengan

perkembangannya, *font* merupakan sekumpulan karakter huruf yang lengkap dengan tipe-tipe tertentu, lalu karena perkembangan teknologi pula keberadaan font dapat dirasakan secara digital dan memiliki ukuran yang sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Berikut merupakan beberapa pengelompokan font menurut Strizver (2014, p 40-45).

a.) *Serif*

Tipe huruf *serif* merupakan jenis tipografi yang memiliki kesan elegan dan tegas. Ciri-ciri khusus yang dimiliki adalah memiliki kait pada ujung sudut huruf, gunanya untuk meningkatkan daya baca pada suatu teks, Selain itu sudut dekoratif ini akan memberikan efek pembeda pada kategori tulisan lainnya.

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU**  
*ITC New Baskerville*

Gambar 2.11. *Serif Traditional*  
(Sumber : “*Type Rules!*”)

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU**  
*ITC Bodoni Twelve*

Gambar 2.12. *Serif Modern*  
(Sumber : “*Type Rules!*”)

b.) *Sans Serif*

Kata “*Sans*” yang memiliki arti “tanpa” menandakan bahwa tipe huruf ini adalah tanpa *serif* (kait). Tipe huruf ini memiliki tampilan yang lebih sederhana dan memiliki tampilan industrial.

**abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUV**  
*ITC Avant Garde Gothic*

Gambar 2.13. *Sans Serif*  
(Sumber : “*Type Rules!*”)

c.) *Scripts*

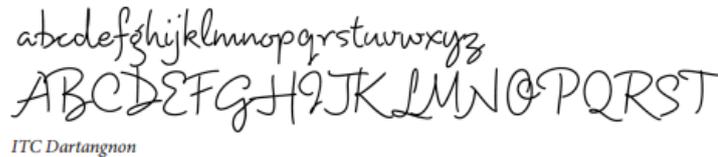
*Script* merupakan tipe huruf yang memiliki kesan elegan dan anggun. Hal ini dapat dilihat pada beberapa bagian pengulangan berupa sulur yang saling terhubung. Desain dari tipe huruf *script* merupakan tiruan dari kaligrafi.



Gambar 2.14. *Script*  
(Sumber : “Type Rules!”)

d.) *Handwriting*

*Handwriting* merupakan jenis tulisan yang diambil berdasarkan tipe tulisan tangan asli atau yang dicetak. Desain dari *handwriting* sangatlah beragam, unik dan tidak teratur.



Gambar 2.15. *Handwriting*  
(Sumber : “Type Rules!”)

e.) *Blackletter*

Jenis huruf ini cenderung dengan tampilan tinta atau blok huruf berwarna hitam pekat. Secara tampilan fisik ada beberapa sisi dekoratif serta permainan tebal dan tipis pada goresan huruf.



Gambar 2.16. *Blackletter*  
(Sumber : “Type Rules!”)

Banyaknya tipe dari gaya huruf menjadikan desainer dapat lebih secara mudah dan leluasa dalam penentuan gaya huruf yang akan digunakan pada media cetak atau non cetak. Namun dalam pemilihan tipe *font* yang sesuai harus melalui

beberapa pengamatan. Hal ini dilakukan agar setiap elemen yang akan ditampilkan memiliki kesatuan yang baik. Berikut merupakan beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam memilih jenis *font* menurut Strizver (2014, p 65-70).

a.) *Desain Goals*

Hal pertama dan penting dalam pemilihan jenis huruf yang akan digunakan adalah dengan mengetahui tujuan dari desain yang akan dirancang. Desainer dapat menggunakan rancangan desain sebagai pemecahan masalah. Maka dari itu pada setiap perancangan desain akan membutuhkan sikap yang berbeda dalam penyelesaian masalahnya. Seperti halnya dalam perancangan sampul buku, akan membutuhkan desain yang menarik perhatian, maka dari itu pemilihan jenis hurufpun juga harus disesuaikan.

b.) *Identify your Audience*

Agar dapat menuju sasaran yang tepat dalam pemilihan jenis huruf, ada baiknya melakukan pendataan mengenai rentan usia, minat serta demografi dari para calon audiens atau pembaca. Tiap terget kelompok pembaca memiliki minat yang berbeda pula. Anak-anak menyukai tipe huruf yang mudah dibaca dan memiliki kesan kekanak-kanakan. Sedangkan remaja dan dewasa lebih menyukai tipe huruf yang lebih jelas, ekspresif dan dan terkadang kaku, tergantung pada konteks desain yang akan disajikan.

c.) *Type size*

Poin ini penting dilakukan untuk dapat mengetahui berapa ukuran huruf yang akan diatur pada suatu tampilan visual, seperti sampul, halaman kredit, lampiran, judul, sub judul, papan iklan dan lain-lain. Sehingga ukuran dari jenis huruf yang digunakan dapat berbeda satu sama lain tergantung pada maksud dan tujuan.

d.) *Type color*

Pemilihan warna pada tipe huruf juga dapat memberi pengaruh pada indera pengelihatan.

e.) *Legibility and Readability*

*Legibility* merupakan tingkat kemudahan indera pengelihatan kita dalam mengidentifikasi suatu tulisan dalam wujud desain huruf yang sebenarnya. Sedangkan *readability* merupakan tingkat keterbacaan tulisan pada jarak tertentu dan bagaimana tulisan tersebut diatur. Agar tulisan dapat mudah dibaca maka

pemilihan jenis huruf, jarak spasi pada setiap baris, panjang tulisan, spasi kata dan spasi huruf harus diperhatikan.

f.) *Paper and Surface Considerations*

Setelah dapat menentukan jenis dan ukuran huruf, maka pemilihan kertas dalam percetakan juga harus dicermati. Ada beberapa tipe huruf yang memiliki jenis goresan yang sangat kontras untuk kondisi tebal dan tipisnya, maka dari itu akan lebih baik jika menggunakan jenis tinta khusus yang dapat mengatasi hal ini beserta menggunakan tampilan *finishing* yang tepat.

g.) *Printing Method*

Pemilihan teknis pada saat proses pencetakan juga akan memberikan pengaruh pada tampilan visual, baik dari segi warna dan tulisan. Ketika menggunakan jenis percetakan digital umum dengan tinta biasa serta tidak adanya pemberian efek visual akhir yang dikhususkan, maka harus dipastikan bahwa tampilan tetap sesuai dengan perancangan sebelumnya. Namun ketika memberikan efek khusus maka harus lebih teliti agar hasil sesuai dengan apa yang diinginkan.

Dari pemaparan mengenai tipografi diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan jenis teks dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang ada, tidak hanya mengutamakan tampilan visual saja, namun juga harus mempertimbangkan dari beberapa aspek dan tujuan dari dirancangnya suatu wujud desain.

Dalam proses perancangannya nanti, buku ilustrasi ini akan menyesuaikan tampilan jenis teks pada target audiens yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu bagi usia 17-25 tahun. Berdasarkan target audien yang telah ditentukan ini direncanakan perancangan buku ilustrasi ini, khususnya pada bagian penulisan materi akan menggunakan jenis font yang mudah dibaca seperti *sans serif* dan tipe huruf ekspresif (pada beberapa bagian tertentu).

### **2.2.7. Warna**

Pada proses perancangan suatu desain, warna menjadi unsur yang sangat penting. Pemilihan warna yang tepat akan menimbulkan efek psikologis pada para audiens serta dapat menciptakan kesan yang berbeda sehingga dapat berdampak pada citra yang akan ditonjolkan. Menurut Monica dan Luzar (2011), keberadaan warna dapat memiliki fungsi sebagai berikut:

a.) Identitas

Warna sebagai identitas bertujuan untuk memudahkan dalam mengenali atau mengidentifikasi sesuatu, seperti bendera, seragam dan lain-lain.

b.) Isyarat

Warna sebagai isyarat digunakan sebagai tanda atau kondisi tertentu. Misalkan warna merah mengartikan marah dan putih mengartikan suci atau menyerah.

c.) Psikologis

Warna sebagai psikologis dapat ditunjukkan dengan penggunaan atau pemilihan warna yang memberikan gambaran suasana tertentu. Misalkan warna hijau yang identik dengan warna alam, mengisyaratkan suasana yang menyegarkan.

d.) Alamiah

Warna sebagai fungsi alamiah merupakan kondisi asli berdasarkan warna yang dihasilkan dari benda tertentu. Misalkan, tomat berwarna merah dan jarang sekali yang berwarna hitam.

Warna memiliki dua jenis yaitu warna panas dan dingin. Menurut Monica dan Luzar (2011) warna panas merupakan kelompok warna yang memiliki banyak unsur merah didalamnya, seperti halnya oranye, merah *maroon*, merah dan lain-lain. Sedangkan warna dingin merupakan kategori warna yang banyak mengandung unsur biru, seperti ungu, hijau *tosca*, biru muda, hujau dan lain-lain. Selain itu ada pula warna *light*, dimana warna-warna yang ada di dalamnya banyak mengandung unsur warna putih. Biasanya warna ini lebih sering disebut dengan jenis warna pastel. Selain *light* maka ada pula warna *dark*, yaitu kelompok warna yang banyak mengandung unsur warna gelap atau hitam di dalamnya, seperti halnya warna coklat, abu-abu, *maroon* dan lain-lain.

Keberadaan suatu warna selain sebagai penambah estetika juga dapat dimanfaatkan sebagai penyimpan pesan. Menurut Darmaprawira dalam bukunya "Warna: Teori dan Kreatifitas Penggunaannya" (2002, p 45-49), secara umum beberapa warna memiliki nilai perlambangan sebagai berikut:

a.) Merah

Merah merupakan warna yang paling menarik perhatian serta paling kuat. Warna merah dipandang bersifat agresif, marah, darah, simbol bahaya, kekuatan dan kebahagiaan.

b.) Merah keunguan

Warna ini merupakan kombinasi antar warna merah dan biru. Keberadaannya dianggap memiliki karakteristik yang agung, mulia, kaya, bangga, mengesankan dan kesombongan. Pada zaman dahulu, warna ini merupakan warna favorit bagi para raja.

c.) Ungu

Warna ungu dapat melambangkan kesucian, agama dan duka cita. Warna ungu memiliki karakter yang sejuk, khidmat serta negatif.

d.) Biru

Warna biru dapat melambangkan kedamaian, harapan dan kesucian. Selain itu warna biru juga memiliki karakteristik tenang, damai, sejuk dan pasif.

e.) Hijau

Warna hijau tergolong warna yang netral dibandingkan dengan warna yang lain. Karakternya cukup mirip dengan warna biru. Dalam penggunaannya, warna hijau dapat memberikan kesan yang muda, kesegaran, belum dewasa, kehidupan, harapan dan pertumbuhan.

f.) Kuning

Warna kuning merupakan warna yang cerah, sehingga banyak dikaitkan dengan kesan yang ceria dan lincah. Selain itu, kuning merupakan warna yang paling cerah atau terang setelah putih.

g.) Putih

Warna putih membawa karakter yang cemerlang, sederhana, ringan dan positif. Penggunaan warna putih juga sering melambangkan kesucian, jujur, polos dan murni.

h.) Abu-abu

Warna abu-abu sering digunakan sebagai lambang ketenangan, kesederhanaan, sabar, rendah hati dan kesopanan, maka dari itu akan identik dengan orang-orang yang telah berumur.

i.) Hitam

Keberadaan warna hitam dapat melambangkan kegelapan, misteri, suasana malam dan kehancuran. Warna hitam seringkali digunakan untuk konteks yang negatif atau kebalikan dari warna putih.

Pada saat perancangan buku ilustrasi ini, pemilihan warna akan disesuaikan dengan minat dari target pembaca usia 17-25 tahun. Diharapkan pemilihan warna yang akan dilakukan dan digunakan dapat memberikan kesan yang netral bagi siapapun pembacanya. Secara garis besar, pemilihan warna nantinya akan banyak menggunakan warna-warna dingin dan cerah baik untuk ilustrasi ataupun latar belakang pada halaman yang bersangkutan. Warna teks akan disesuaikan dengan kondisi saat perancangan berlangsung dan direncanakan akan menggunakan warna yang lebih gelap agar mempermudah pada saat membaca informasi nantinya.