

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Tinjauan Penelitian terhadap Perancangan Terdahulu

Tinjauan pustakan dilakukan terhadap artikel jurnal ilmiah guna mendapatkan gambaran, referensi serta masukan yang berupa informasi yang terkait dengan perancangan buku ilustrasi. Khususnya dalam hal teknik, dan metode yang berkaitan dengan perancangan buku tersebut.

Pertama, dalam artikel ilmiah yang berjudul *Perancangan Buku Ilustrasi “Perjalanan Mahapatih Gajah Mada”* oleh Soedarso (2014), dalam jurnal *Humaniora Vol.5 DKV Binus*, artikel tersebut memiliki latar belakang yang mengangkat tentang keresahan penulis terkait dengan masalah hilangnya cerita rakyat asli Indonesia karena cerita yang disuguhkan kalah menarik dan kemasan yang kurang menjual dan sejarah yang masih sering dianggap membosankan sehingga memerlukan sebuah solusi yaitu dengan cara menyajikan sebuah peristiwa sejarah yang disuguhkan dengan sebuah ilustrasi menarik. Sehingga lebih mudah dipahami sesuai dengan target masyarakat seperti pelajar agar dapat lebih memahami sebuah peristiwa sejarah yang pernah terjadi.

Untuk penggunaan metode yang terdapat dalam perancangan ini, penulis melakukan studi literatur, yang bersumber dari pencarian referensi cetak, elektronik dan kunjungan ke Museum Nasional dan Pusat Informasi Majapahit, Trowulan yang terletak di Jawa Timur. Hasil dan dampak dari perancangan tersebut yang didapatkan yaitu berupa buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada yang menggunakan strategi kreatif dan mengandalkan kekuatan serta peluang yang dapat diupayakan dalam rangka pelestarian budaya.

Kedua, dari tinjauan dalam artikel ilmiah berjudul *Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak-anak Sebagai Media Pengenalan Fauna Indonesia yang Dilindungi* oleh Thoriq dan Dwija (2013) dalam bentuk format Tugas Akhir untuk gelar Sarjana Desain, Jurusan DKV, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, diperoleh data-data berupa latar belakang perancangan yang ditemukan dalam beberapa jenis buku anak tentang fauna yaitu berbagai masalah seperti

pengeksplotasi fakta yang terlalu rumit untuk dimengerti oleh target pembacanya. Selain itu perancang melihat keresahan dalam pembuatan ilustrasi yang seringkali memaksakan agar anatomi hewan harus berbentuk aslinya dan memunculkan kesan seram pada ilustrasi bergambar tersebut. Berdasarkan hal tersebut maka perancang dalam artikel ilmiah tersebut ingin membuat sebuah perancangan buku cerita bergambar bagi anak-anak yang membahas tentang fauna-fauna Indonesia yang dilindungi. Berdasarkan latar belakang tersebut ditemui bahwa penelitian ini memiliki permasalahan berupa banyaknya buku anak dengan pendekatan yang kurang sesuai dengan usia, pengenalan cerita fauna langka dapat menumbuhkan sikap kepedulian sehingga hal tersebut baik untuk perkembangan anak dan membantu menciptakan pribadi yang peduli lingkungan dan kekayaan alam Indonesia.

Dalam artikel ini juga ditemukan bahwa perancangan yang dilakukan berfokus dalam pencarian data berupa observasi untuk melihat jenis cerita bergambar yang beredar serta pendekatannya. Selanjutnya digunakan juga wawancara kepada penulis buku anak-anak. Lalu melakukan studi pustaka untuk pembelajaran literatur sebagai metode analisis terhadap dasar pemikiran atau teori dalam perancangan artikel tersebut dan pembagian kuisioner untuk melihat minat masyarakat terhadap perancangan tersebut. Dari artikel ilmiah tersebut perancang melihat perancang dalam artikel tersebut menghasilkan perancangan yang solid dalam konsep perancangannya secara kreatif dan teliti. Sehingga buku tersebut memiliki dampak yang terfokus pada segmen pasar yang sesuai dan pendekatan yang sesuai dengan perancangan tersebut.

Ketiga, melalui *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai untuk Anak-anak usia 4-6 Tahun* oleh Effendy dkk (2013) dalam jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra, didapatkan sebuah latar belakang perancangan yang berfokus pada pengadaan buku cerita bergambar yang dapat menarik minat membaca anak-anak agar pesan yang terkandung didalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Terutama untuk cerita Dang Gedunai yang berasal dari Riau yang sarat akan makna berkaitan dengan pesan moral agar anak mau mendengarkan dan mematuhi nasihat orang tua dengan maksud baik agar anak tersebut terhindar dari moral serta budi pekerti yang buruk. Jika ditarik kesimpulan dari latar belakang

tersebut maka ditemukan bahwa permasalahan utama dalam perancangan tersebut adalah kurangnya buku cerita bergambar yang mengangkat cerita rakyat khususnya untuk anak usia 4-6 tahun yang memperhatikan sisi psikologis anak yang berbentuk buku cerita bergambar berseri. Artikel ilmiah tersebut memiliki sebuah metode penelitian yang digunakan yaitu berupa pengumpulan data primer (wawancara kepada psikolog anak) untuk mengetahui berbagai informasi yang berkaitan dengan profil anak usia 4-6 tahun meliputi psikologi perkembangannya serta ketertarikannya kepada buku cerita bergambar.

Selain itu data primer yang didapatkan berupa observasi kepada anak usia 4-6 tahun dan pengamatan kepada orang tua mengenai buku apa yang diberikan kepada anaknya serta observasi buku seupa untuk melihat *layout*, gaya ilustrasi, serta *font* yang digemari dan efektif bagi anak usia tersebut. Sedangkan untuk data sekunder dalam artikel ilmiah tersebut yaitu berupa studi pustaka untuk mendapatkan data verbal dan visual yang digunakan sebagai referensi untuk merancang buku cerita tersebut. Untuk analisis yang dilakukan oleh perancang dalam artikel ini yaitu analisis dengan metode kualitatif serta SWOT. Hasil dari perancangan dalam artikel tersebut yaitu berupa buku ilustrasi yang dapat menjadi sebuah alternatif untuk mengajarkan kepatuhan pada anak usia 4-6 tahun secara efektif tanpa menggunakan kekerasan yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan mental anak di usia tersebut. Dalam perancangan ini sangat disayangkan karena proses uji coba kepada anak-anak belum dilaksanakan dikarenakan keterbatasan waktu perancangan. Namun karya tersebut dapat dikatakan sebagai karya yang diprediksi akan efektif secara teoritis karena sesuai metode dan prosedur ilmiah.

Keempat, terdapat sebuah sumber yang berjudul *Yohanes Calvin: Politik, Jabatan Gerejawi, Dan Relevansinya Bagi Gereja Masa Kini* oleh Mery Kolimon (2016) dalam jurnal Garuda, *Fakultas Theologi UKAW – Kupang*, diperoleh data latar belakang dari artikel tersebut mengacu pada pemikiran perancang dalam merancang karya tersebut karena peneliti memiliki latar belakang tempat beliau dibesarkan di Gereja yang menganut paham tradisi Calvinis. Dengan adanya jarak waktu dan konsisi yang memisahkan dan membedakan masa Calvin dan situasi masyarakat saat ini agar dapat masyarakat memberikan tanggapan iman yang

tepat terhadap persoalan teologis yang muncul pada masa kini. Kemudian, untuk permasalahan perancangan yang dicantumkan perancang yaitu sebuah pertanyaan apakah pemikiran John Calvin masih relevan dengan pergumulan-pergumulan Gereja di Indonesia dan politik yang relevan dalam kehidupan manusia masa kini.

Dalam perancangan yang terdapat dalam artikel ilmiah tersebut, perancang yang ada menggunakan sebuah metode perancangan kualitatif dengan menitik beratkan data pada studi pustaka yang berkaitan dengan teks-teks tokoh sejarah Gereja yaitu John Calvin serta referensi yang mengacu pada perpolitikan yang ada di Indonesia. Untuk hasil yang ditemukan dalam perancangan tersebut memuat data berupa warisan-warisan iman di masa lalu dapat dijadikan sumber-sumber berteologi demi memahami kehendak Allah bagi penataan diri dan pengembangan pelayanan. Sehingga diperoleh dampak bagi masyarakat dalam mempelajari warisan tradisi calvinis yang memungkinkan masyarakat Gereja memaknai relevansinya secara kritis bagi masyarakat Gereja Katholik maupun Gereja Protestan masa kini.

Tinjauan Pustaka yang kelima, sekaligus yang terakhir terdapat dalam *500 Tahun Yohanes Calvin : Pengetahuan Tentang Allah Adalah Testing Ground Untuk Mengenal Manusia* oleh Daniel Lucas Lukito (2009). Dalam Jurnal *Veritas, Fakultas Theologia, STT SAAT – Malang*, diperoleh data berupa latar belakang yang berkaitan didasari oleh beberapa permasalahan yang ada dalam lingkup Gereja dan terkhususnya pemimpin Kristen, pendeta Gereja, pengurus organisasi, pengelola persekutuan, ketua lembaga, yayasan dan seterusnya yang menjadi sorotan. Lantaran arogansi yang terjadi diantara lingkup Gereja dan menyebabkan hilangnya pegangan kembali ke Alkitab sebagai sebuah dasar lingkup Gereja yang seharusnya Allah yang ditinggikan dan di muliakan namun tidak nampak disana.

Oleh sebab itu meraka perlu kembali ke latar belakang John Calvin yang belajar kembali dan dimana ia menemukan kebenaran dan pedoman yang berasal dari Alkitab. Pada masa hidup John Calvin, akibat pada saat itu gelombang pengajuan reformasi Gereja bergulir dengan sangat keras, oleh sebab itu Calvin tertarik dengan hal tersebut dengan cara memaparkan doktrin Allah atau lebih spesifik lagi, doktrin pengetahuan tentang Allah. Kemudian perancang

menggunakan kajian dan metode tentang doktrin Allah yang dibuat oleh Calvin tersebut sebagai bahan penggalian Alkitab. Dalam hal permasalahan tersebut, perancang mencatumkan beberapa butir-butir poin berupa: sejarah singkat John Calvin, Pengetahuan tentang Allah dimulai dari Alkitab, pengetahuan Allah diperoleh melalui tindakan akomodasi Allah, dan pengetahuan tentang Allah secara Ontologis ada pada setiap manusia. Penelitian dalam artikel ilmiah ini menggunakan metode perancangan kualitatif naratif dan pengambilan sampel menggunakan metode studi pustaka sebagai acuan utamanya.

Kemudian untuk hasil yang didapatkan dalam perancangan tersebut yaitu pusat dari teologi Calvin adalah Allah dan bukan manusia; manusia hanya memperoleh pengenalan akan eksistensi dan arti hidupnya apabila ia mengenal Allah. Karena itu pengetahuan tentang Allah yang benar harus menjadi prioritas hidup manusia. Melalui artikel tersebut maka dampak yang ditimbulkan terhadap perancangan ini yaitu menjadi sebuah teguran dan pengingat bagi masyarakat Gerja agar kembali kepada dasar iman percaya Kristen yaitu Firman Tuhan melalui Alkitab.

2.1.2 Buku Referensi

Dalam perancangan buku ilustrasi tersebut, diperlukan pula beberapa buku yang digunakan oleh perancang sebagai media referensi yang terdapat teori-teori yang tepat guna dapat dijadikan acuan dalam perancangan buku ilustrasi tersebut. Pertama, *Desain komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi* oleh Rakhmat Supriyono (2010). Dalam buku ini, berisi tentang dasar-dasar ilmu desain komunikasi visual dan perancang akan mengambil beberapa teori terkait dengan tipografi, ilustrasi dan *layout* agar dapat mendukung dalam penyusunan buku ilustrasi tersebut.

Kedua, *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan untuk Pemula* oleh Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2018). Buku tersebut berisikan tentang dasar-dasar tentang desain komunikasi visual dan perancang menggunakan buku tersebut sebagai pelengkap untuk buku pertama dalam mempraktikkan teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan buku ilustrasi tersebut. perancang akan berfokus pada teori-teori yang berkaitan dengan tipografi didalamnya. Terutama

bagaimana menggunakan huruf dan font yang sesuai guna keperluan merancang suatu buku yang berbasis ilustrasi. Sehingga dapat sesuai dengan kaidah-kaidah yang sesuai dengan elemen-elemen maupun prinsip desain.

Ketiga, *How to be Children's Book Illustrator* oleh Ruth Hammond,dkk (2020). Buku tersebut berisi tentang dasar-dasar yang berkaitan tentang bagaimana merancang buku ilustrasi anak-anak yang sukses dan sesuai dengan kebutuhan pasar. Buku tersebut memiliki beberapa elemen yang wajib tercantum dalam buku ilustrasi anak-anak diantaranya yaitu karakter, narasi dan tema melalui seni bercerita secara visual. Teori-teori praktis dan inspirasional dapat memudahkan perancang dalam merancang buku ilustrasi tersebut. selain itu, buku tersebut terdapat beberapa tips dan masukan dari berbagai macam ilustrator terkenal diseluruh dunia. Terdapat berbagai contoh cerita juga didalamnya.

Keempat, *Layout : Dasar dan Penerapannya* oleh Surianto Rustan S.Sn.(2021). Buku tersebut merupakan buku panduan dalam merancang *layout* sebuah buku. Isi dari buku tersebut yaitu mengenai dasar-dasar, contoh yang kontekstual, pemaparan dan penyajian yang berfokus pada konsep visual grafis. Buku tersebut sangat berguna dalam perancangan ilustrasi ini karena konten yang diangkat didalamnya sangat berkesinambungan dengan projek tersebut.

Kelima, *Sejarah Gereja* oleh Dr. H. Berkhof dan Dr. I. H. Enklaar (1991). Buku tersebut merupakan buku serjah yang menceritakan bagaimana asal mula Gereja di bentuk danm perkembangannya dari zaman ke zaman. Terdapat 58 topik yang terdapat didalamnya. Dalam buku tersebut, perancang akan fokus mengambil topik awal dari topik dunia Hellenis pada awal sejarah Gereja hingga topik 38 yang mengakat tentang calvinisme. Penggunaan buku tersebut bertujuan sebagai dasar untuk sebgai dasar materi dalam perancangan buku ilustrasi tersebut. namun tetap dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami dan dapat dimengerti oleh anak usia dini.

Keenam, *Tak Kenal maka Tak Sayang: Mengenal Sejarah Gereja Singkat Gereja Katolik Romawi dalam Studi Kristis dan Histologis* oleh John R. Tan (2011). Buku tersebut digunakan sebagai pelengkap untuk buku pertama dan menjelaskan sejarah Gereja dari sudut pandang Gereja Kristen secara umumnya.

Sehingga buku tersebut dapat melengkapi informasi terkait dengan perancangan buku ilustrasi anak tersebut.

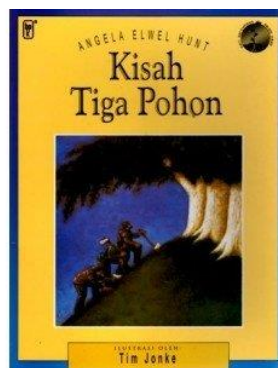
Ketujuh, *Calvin : Asal Usul dan Perkembangan Pemikiran Religiusnya* Oleh Francois Wendel (2010). Buku tersebut menjelaskan secara detail mengenai calvinisme secara detail dan menjabarkan tentang awal mula berkembangnya John Calvin dalam kehidupan dan pemikiran John Calvin dengan teliti dikaitkan dengan arus politis dan intelektual dimasa reformasi Gereja. Penggunaan buku ini ditujukan untuk melengkapi referensi mengenai sejarah Gereja melalui tokoh John Calvin secara mendetail.

2.2 Tinjauan Sumber Ide Perancangan

Perancangan buku ilustrasi tersebut akan menggunakan berberapa sumber ide perancangan yang bertujuan sebagai sumber referensi ilustrasi perancang guna diterapkan dalam karya perancangan buku ilustrasi yang telah perancang rencanakan. Referensi yang ada digunakan sebagai acuan dalam hal penokohan maupun dalam hal penggambaran visual:

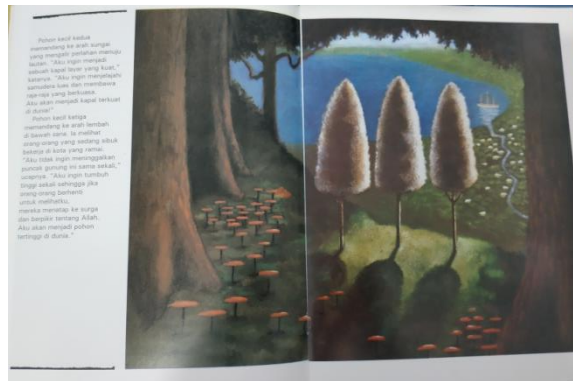
a) **Kisah Tiga Pohon oleh Angela Elwel Hunt (2011)**

Buku tersebut menggambarkan narasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami sehingga anak-anak dapat memahami apa yang dimaksud oleh perancang dalam buku tersebut. Perancang berusaha menggunakan referensi penataan *layout* dan pemilihan *font* dalam buku ini sebagai referensi dalam membuat perancangan buku ilustrasi agar desain yang digunakan dapat sesuai dengan keinginan perancang.



Gambar 2.1 Kisah Tiga Pohon oleh Tim Jonke

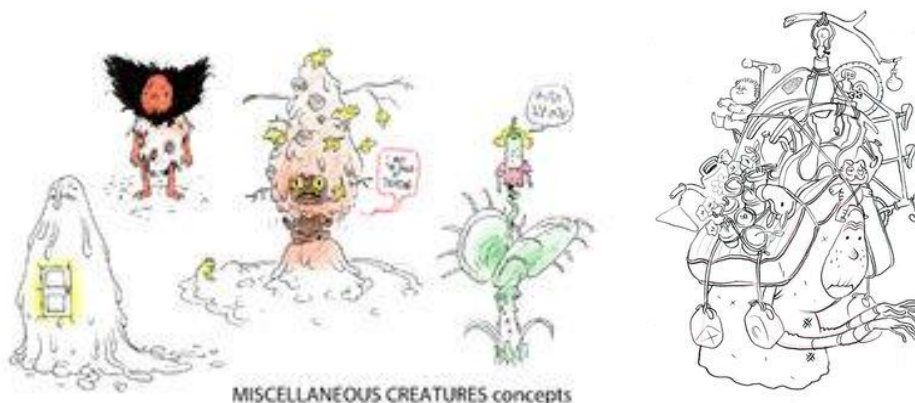
Sumber: dokumentasi pribadi perancang



Gambar 2.2 Jenis *Font* Kisah Tiga Pohon oleh Tim Jonke
 Sumber: dokumentasi pribadi perancang

b) Karya Ilustrasi Thomas Herpich

Ilustrasi karya yang dibuat oleh ilustrator internasional tersebut menggunakan teknik *flat illustration* dengan palet warna cerah dan garis gambar yang cenderung dinamis sehingga memberikan kesan *soft* namun secara gambar dapat dinikmati oleh orang-orang dari berbagai *range* rentang usia yang ada. Kesan ilustrasi yang nampak ketika melihat karya ilustrator tersebut yaitu memberikan kesan sukacita dan menyenangkan bagi tiap orang yang membaca dan menikmati hasil karyanya. Salah satu karya yang cukup terkenal yang dibuat oleh beliau adalah serial animasi “*Adventure Time*” yang ditayangkan di televisi kartun internasional yaitu “*Cartoon Network*”.



Gambar 2.3 Ilustrasi Thomas Herpich

Sumber: <https://www.adventurtime.fandom.com>

c) Karya Ilustrasi Rizqia Sadida (Ddidadong)

Karya milik ilustrator tersebut kebanyakan mengikat tema yang berbungan dengan makan, hewan serta maskot anak-anak yang sesuai dengan segmen pasar buku ilustrasi yang akan perancang buat. Penggunaan gaya ilustrasi dan pemilihan objek juga sesuai dengan apa yang diinginkan oleh perancang. Dengan hal tersebut, diyakini bahwa perancang dapat menggunakan teknik yang sama guna diterapkan dalam perancangan buku ilustrasi tersebut.



Gambar 2.4 Ilustrasi Ddidadong

Sumber: <https://www.facebook.com/byddidadong/>

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Supriyono (2010: p. 9), desain komunikasi visual merupakan sebuah media yang memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, *layout*, dan sebagainya dengan bantuan teknologi.

Menurut Anggraini dan Natahlia (2018: p.15), desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sarana komunikasi, yang mana informasi tersebut disampaikan oleh desainer melalui hasil karyanya.

Sedangkan menurut Supriyono (2010: p.10), desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan).

Dalam desain terdapat elemen-elem yang menjadikan sebuah desain dapat berkesinambungan antara elemen satu dengan elemn lainnya dan berikut ini merupakan elemen-elemen desain yang dikemukakan oleh Supriyono (2010: p. 57-85):

a) *Line* (Garis)

Menurut Supriyono (2010: p. 57-85), Secara sederhana, garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Garis tidak memiliki kedalaman (*depth*), hanya memiliki ketebalan dan panjang. Oleh karena itu , garis disebut elemen satu deminesi. Wujud garis sangat bervariasi. Berdasarkan sifatnya garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberikan kesan lembut dan luwes. Garis zigzag memberikan kesan keras dan dinamis. Garis tak beraturan memiliki kesan fleksibel dan tidak formal. Berbagai macam garis tersebut dapat digunakan untuk mempresentasikan citra produk, jasa, korporasi atau organisasi. Arah garis juga dapat diatur sesuai dengan citra atau *mood* yang diinginkan.



Gambar 2.5 Elemen Garis

Sumber: portaldekave.com

Menurut Supriyono (2010: p. 57-85), Penggunaan garis dalam desain komunikasi visual berbeda dengan fungsi garis pada gambar teknik atau gambar kerja. Desain komunikasi visual tidak terikat pada aturan atau ketentuan dalam pemakaian garis. Karena pada dasarnya garis adalah elemen visual yang dapat dipakai di mana saja dengan tujuan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca.

b) *Shape* (Bidang)

Menurut Supriyono (2010: p. 57-85), Elemen grafis bidang memiliki dimensi tinggi dan lebar. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan

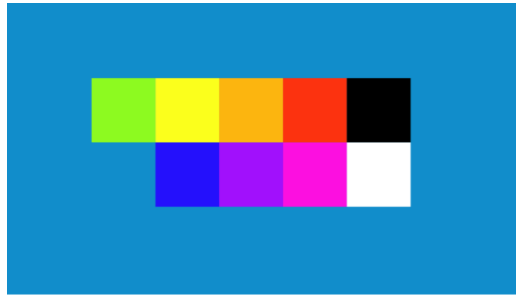
bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal. Sedangkan bidang-bidang non-geometris atau bidang tak beraturan memiliki kesan tidak formal, santai dan dinamis. dalam desain grafis, area kosong dia antara elemen-elemen visual dan *space* yang mengelilingi foto, bisa pula disebut sebagai bidang. Bidang kosong (*blank space*) bahkan bisa dianggap saebagai elemen desain, seperti halnya garis, warna, bentuk, dan sebagainya. Pemberian bidang kosong pada bentuk dimaksudkan untuk menambah kenyamanan baca (*legality*) dan menimbulkan minat atau gairah membaca. Secara visual, teks atau ilustrasi yang dikelilingi bidang kosong akan lebih nyaman dilihat dan tampak lebih menonjol.



Gambar 2.6 Elemen Bidang
Sumber: portaldekave.com

c) *Colour* (Warna)

Menurut Supriyono (2010: p. 57-85), Dalam elemen warna, sering kali objek akan lebih menarik jika terdapat warna didalamnya. Namun pemakaian warna yang kurang tepat dapat mempengaruhi citra, nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan emosi dalam membaca. Kekuatan warna sangat dipengaruhi oleh *background*. Dalam warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu : *hue* (pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti :merah, biru, kuning, dan seterusnya.), *value* (gelap terang warna), dan *intensity*(tingkat kemurnian atau kejernihan warna).



Gambar 2.7 Elemen Warna

Sumber: portaldekave.com

d) *Value* (Gelap-terang)

Menurut Supriyono (2010: p. 57-85), Perbedaan nilai gelap terang dalam desain grafis disebut dengan *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan membaca adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap-terang. Kontras *value* bersifat relative, sangat dipengaruhi oleh *background* dan elemen-elemen lain di sekitarnya. Kontras *value* dalam desain komunikasi visual dapat digunakan untuk memunculkan pesan atau informasi, sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna-warna yang kurang kontras (*low contrast value*) dapat menciptakan kesan kalem, damai, statis, dan tenang. Sebaliknya, komposisi warna-warna kontras (*high contrast value*) memberikan kesan dinamis, enerjik, riang, dramatis, dan bergairah. Kontras *value* dapat anda buat dengan memadukan warna-warna terang (putih, kuning, hijau muda, dan lain-lain) dengan warna gelap (hitam, ungu, biru tua, dan lain-lain).

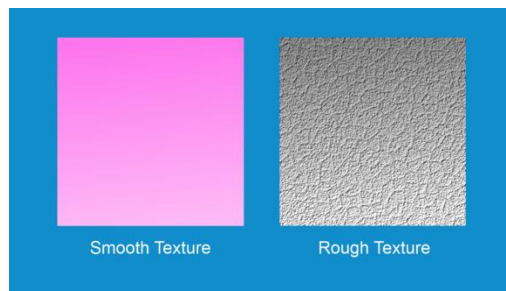


Gambar 2.8 Elemen Gelap Terang

Sumber: portaldekave.com

e) *Texture* (Tekstur)

Menurut Supriyono (2010: p. 57-85), Tekstur adalah nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Dalam seni rupa, khususnya desain grafis, tekstur dapat bersifat nyata dan dapat bersifat tidak nyata (tekstur semu). Karya-karya desain grafis umumnya dicetak di atas kertas halus, seperti HVS, *art paper*, *ivory*, dan lain-lain. Memang ada beberapa barang yang dapat menghasilkan cetakan dengan tekstur kasar, tetapi sangat jarang. Tekstur kasar hanya digunakan untuk desain-desain tertentu. Tekstur dalam konteks desain komunikasi visual lebih cenderung pada tekstur semu, yaitu kesan visual dari suatu bidang. Sebagai contoh, sebuah media cetak yang kosong, tidak ada gambar maupun tulisan., dapat memberikan kesan tekstur halus. Sebaliknya, bidang yang memuat suatu huruf teks (*body-text*) dengan ukuran 11 *point* memiliki kesan tekstur cukup kasar, dan susunan huruf untuk judul dengan ukuran lebih besar akan member kesan tekstur lebih kasar.

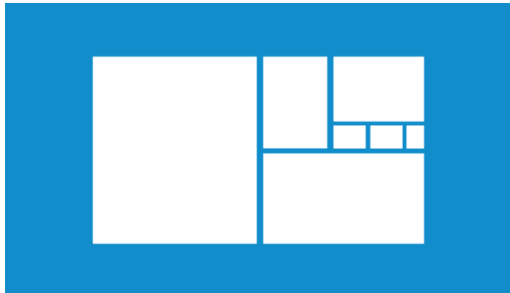


Gambar 2.9 Elemen Tekstur

Sumber: portaldekave.com

f) Format

Menurut Supriyono (2010: p. 57-85), Besar-kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan dalam membaca (*ligibility*) yang tinggi. Dalam membuat sebuah desain diperlukan skala prioritas (*visual hierarchy*). Hal tersebut dapat memudahkan pembaca dalam menangkap intisari dari karya yang ditampilkan. Dalam hal ini format berbicara tentang ukuran dari sebuah objek.



Gambar 2.10 Elemen Format

Sumber: portaldekave.com

2.3.2 *Layout*

Menurut Rustan (2020: p.10), *Layout* adalah penempatan elemen-elemen dalam membuat sebuah bidang untuk mendukung konten/ pesan yang dibawanya. Posisi antar elemen dan keseluruhan komposisi *layout* yang diatur dengan baik akan mempengaruhi persepsi audiens tentang konten yang dilihatnya.

Dalam membuat sebuah *layout* yang baik maka diperlukan sebuah prinsip-prinsip terkait yang dapat dijadikan aturan dan patokan dalam membuat sebuah *layout* yang baik dan benar. Oleh sebab berikut merupakan prinsip-prinsip sebuah *layout* menurut Rustan (2009: p.27) :

a) *Balance* (Keseimbangan)

Menurut Rustan (2009: p.27), Keseimbangan dalam *layout* bertujuan untuk menentukan ukuran dan peraturan setiap bagian dalam *layout*, *layout* tidak seimbang menciptakan kebingungan dan kesulitan bagi pembaca dalam menyerap informasi yang dibacanya. Ada dua jenis *balance* yaitu *symmetric balance* (kuat dan stabil) dan *asymmetric balance* (variatif dan bergerak). Jika elemen tersebut tidak terpenuhi maka akan berpengaruh besar dalam penataan *layout* tersebut.



Gambar 2.11 Keseimbangan

Sumber: td.org

b) *Rhythm* (Irama)

Menurut Rustan (2009: p.27), Irama merupakan bentuk yang diciptakan melalui pengulangan elemen secara bervariasi. Kunci utamanya yaitu pengulangan secara konsisten dan bervariasi, keduanya saling melengkapi karena tanpa adanya variasi, pengulangan akan tampak monoton. Setiap elemen yang mengalami pengulangan harus mempunyai kesatuan yang utuh.



Gambar 2.12 Irama

Sumber: td.org

c) *Emphasis* (Titik Berat)

Menurut Rustan (2009: p.27), Titik berat dalam sebuah *layout* bertujuan untuk memusatkan arah pandang mata kepada satu titik yang menjadi intisari dari *layout* tersebut. Oleh sebab itu diperlukan daya tarik yang tinggi guna memikat minat pembaca. Tujuannya agar titik fokus pembaca tak mudah teralihkan.



Gambar 2.13 Titik Berat

Sumber: td.org

d) *Unity* (Kesatuan)

Menurut Rustan (2009: p.27), Semua elemen dalam sebuah *layout* harus saling memiliki satu sama lain. Hal tersebut dapat membantu dalam menentukan banyak elemen yang ingin digunakan atau bagaimana penggunaannya.



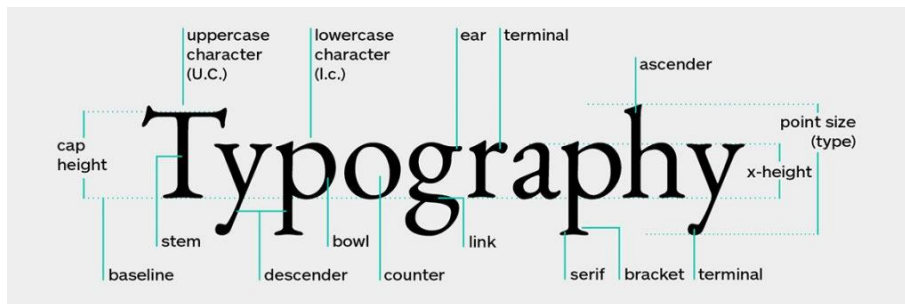
Gambar 2.14 Kesatuan

Sumber: td.org

Dalam perancangan sebuah *layout*, desainer membutuhkan beberapa elemen penting yang dapat digunakan dalam menciptakan *layout* yang sesuai standard dan kaidah-kaidah desain. Dan berikut merupakan elemen-elemen *layout* menurut Rustan (2009: p.27) :

a) Elemen Teks

Menurut Rustan (2009: p.27), Elemen teks merupakan komponen-komponen dalam sebuah *layout* yang terdiri atas *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *callouts*, *kickers*, *mutual caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header*, *footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signatur*, *nameplate*, dan *masterhead*.



Gambar 2.15 Teks

Sumber: solusiprinting.com

b) Elemen Visual

Menurut Rustan (2009: p.27), Dalam elemen visual terdapat beberapa elemen didalamnya yang berupa foto, *artwork*, infografik, garis, kotak, bentuk dan poin. Biasanya, elemen visual membantu perancang dalam menyampaikan maksud dan tujuannya dalam bentuk gambaran visualnya. Tujuannya agar pembaca dapat lebih paham maksud dari teks tersebut.

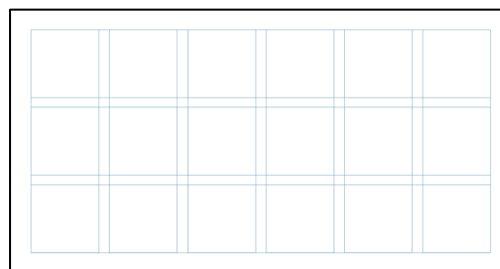


Gambar 2.16 Visual

Sumber: dicto.id

c) *Invisible Element*

Menurut Rustan (2009: p.27), *Invisible element* atau yang bisa disebut dengan elemen tak terlihat merupakan elemen-elemen yang berfungsi sebagai acuan penempatan dalam sebuah elemen. Elemen tak terlihat tersebut terdiri atas *margin* dan *grid*. *Margin* bertujuan sebagai penentu jarak antara pinggir media kerja dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. Sehingga *margin* dapat mencegah resiko kesalahan potong dalam proses cetak. Selain itu *margin* juga memberikan kesan rapi dan *aesthetic*. *Grid* digunakan untuk memudahkan pembaca dalam menentukan peletakan *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout*.



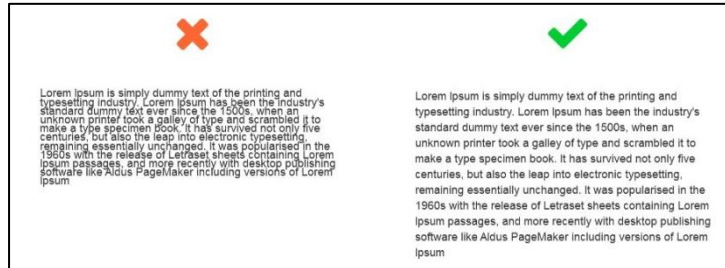
Gambar 2.17 *Invisible Element*

Sumber: visme.co

d) *Negative Space* atau *White Space*

Menurut Rustan (2009: p.27), *Negative Space* atau *White Space* merupakan ruang hampa yang bertujuan untuk penempatan karya agar tidak terlihat penuh pada suatu bidang ruang kosong tersebut. selain itu ruang hampa ini dapat digunakan untuk memberikan *emphasis* atau penekanan pada objek-objek

tedrtentu. Selain itu, dapat membuat pembaca menjadi lebih nyaman dan lebih mudah memahami isi dalam *layout*. Ruang hampa tersebut memberikan kesan nyaman dalam desain dan membangun keseimbangan dalam desain jika dikomposisikan secara pas.



Gambar 2.18 *White Space*

Sumber: azurecomm.ie

e) *Visual Hierarchy*

Menurut Rustan (2009: p.27), Hirarki visual merupakan suatu metode untuk memberikan arahan pada pembaca kepada suatu hal yang juga merupakan salah satu cara untuk menggambarkan tingkat kepentingan suatu informasi. Desainer dapat memberikan kontras untuk menuntun pembaca dalam memahami informasi dan gambar pada susunan yang diinginkan.

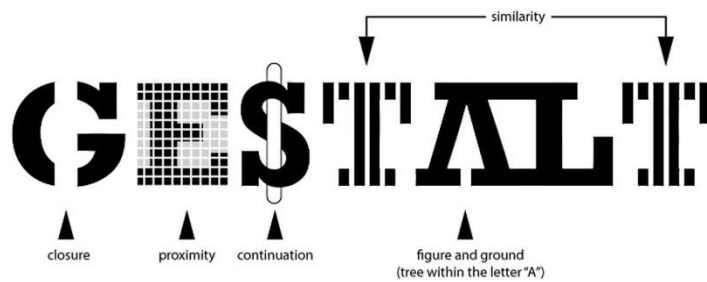


Gambar 2.19 *Visual Hierarchy*

Sumber: visme.co

f) *Gestalt*

Menurut Rustan (2009: p.27), *Gestalt* merupakan sebuah elemen yang erat kaitannya dengan teori psikologi yang menyatakan bahwa seseorang akan mempresepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai satu-kesatuan yang utuh. Teori tersebut dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk dibenak seseorang.



Gambar 2.20 Gestalt

Sumber: heysalsal.com

Istilah layout memiliki 2 jenis model pada umumnya, menurut Rustan (2020: p.11), diantaranya yaitu : karya *single panel* (panel tunggal) dan karya multi panel/ *integrated*. Karya yang jumlahnya dan panelnya satu disebut dengan karya *single panel*. Contohnya: sebuah *instagram post*, ataupun desain poster 1 halaman A2 yang lalu diperbanyak. Untuk layout tunggal seperti ini, maka penerapan prinsip-prinsip layoutnya lebih simple. Untuk karya yang memiliki jumlah panel atau halaman karyanya lebih dari satu, tapi antara masing-masing panel/ halaman/ karya ada kesinambungan (*unity*). Contohnya: multi panel, banyak halaman : *website*, *apps*, buku, majalah bulanan, *company profile*, msaing-masing panel tetap membawa ciri khas entitasnya/ *brandnya*. Sedangkan, untuk *integrated*, media/karyanya bermacam-macam: proyek *brand identity* yang diterapkan ke berbagai media: poster, kartu nama, *website*, *apps*, *mug*, kendaraan, dll. Untuk *layout* multi panel/ *integrated* penerapan prinsip-prinsip *layout*-nya bisa sangat kompleks.

2.3.3 Gambar Ilustrasi

a) Pengertian Gambar Ilustrasi.

Menurut Wlage S. Baedenger tentang *Visual Art* dalam Doerjanto (1992: p.4), Ilustrasi adalah gambar-gambar yang dibuat untuk menjelaskan teks yang khusus dan direncanakan sehingga dapat menyaksikan sendiri sifat-sifat dan gerak-gerak dari cerita. Ilustrasi menggambarkan suatu adegan dari cerita, sehingga gambar ilustrasi tersebut menerangkan karakter atau keseluruhan dari isi ceritanya.

Sedangkan menurut Setiakawan, dkk (2006: p. 350), gambar ilustrasi adalah gambar yang disajikan dengan teks, sebagian dari atau berdampingan untuk teks,

baik untuk menambah daya tarik teks maupun untuk memperjelas maksud teks. Ilustrasi pada dasarnya turut menafsirkan teks, atau setidaknya bertujuan untuk memperhidup teks melalui citra visual. Dalam hal ini ilustrasi dapat dibedakan dengan iluminasi meskipun pada umumnya dan dalam perkembangan sejarahnya ilustrasi dan iluminasi berjalan beriringan bahkan berpautan sangking eratnya. Namun untuk kepentingan analisis, keduanya bias dibedakan satu sama lainnya. Jika iluminasi merupakan gambar yang cenderung hanya menjadi dekorasi bagi teks, ilustrasi merupakan gambar yang cenderung menjadi interpretasi atau teks.

b) Fungsi Gambar Ilustrasi.

Menurut Azwar dalam Iriaji (2006) mengatakan bahwa gambar ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam keterkaitannya dengan buku teks, diantaranya yaitu:

1. Memberikan petunjuk bahwa gambar dapat memberikan informasi verbal dan membuat informasi tersebut dapat diterima lebih konkrit, tentu bila digunakan secara efektif.
2. Bila gambar-gambar disisipkan dalam buku pelajaran untuk mengorganisir informasi, maka gambar tersebut dapat memperjelas konsep-konsep yang rumit.
3. Selain itu gambar dapat memberikan kemudahan dalam kemampuan pemahaman, bila gambar diintegrasikan dengan kata-kata. Sehingga kata-kata yang tertera di teks menjadi lebih bermakna bagi pembelajar.

c) Jenis dan Gaya Gambar Ilustrasi.

Menurut Soedarso (2014) ilustrasi memiliki berbagai macam tampilan serta jenis yang sering kali ditemui pada umumnya, dan berikut merupakan beberapa jenis ilustrasi tersebut:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Menurut Soedarso (2014), Jenis ilustrasi tersebut merupakan jenis gambar dengan memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam nyata tanpa adanya pengurangan maupun penambahan.



Gambar 2.21 Ilustrasi Naturalis
Sumber: nekopencil.com

2. Ilustrasi Dekoratif

Menurut Soedarso (2014), Ilustrasi dekoratif merupakan gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk ilustrasi tampilan yang terkesan sederhana atau dilebih-lebihkan (dibuat sebagai sebuah gaya tertentu).



Gambar 2.22 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: muhaemin-af.com

3. Kartun

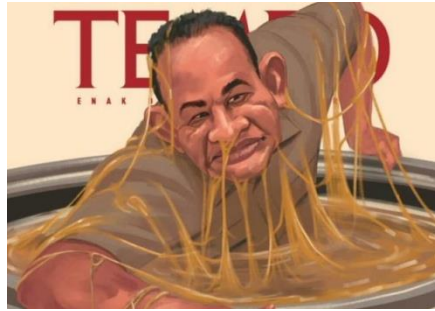
Menurut Soedarso (2014), Jenis gambar tersebut adalah gambar yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki macam atau ciri khas tertentu. Gambar kartun sering kali menghiasi majalah anak-anak, ilustrasi komik, dan cerita bergambar.



Gambar 2.23 Ilustrasi Kartun
Sumber: lampukecil.com

4. Karikatur

Menurut Soedarso (2014), karikatur dapat dikatakan sebagai gambar yang ditujukan untuk menyampaikan aspirasi yang berupa kritikan atau sindiran dengan penggambaran yang telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh dari karakter tersebut. Gambar jenis tersebut sering kali ditemui dalam majalah maupun koran.



Gambar 2.24 Ilustrasi Karikatur
Sumber: jakarta.bisnis.com

5. Cerita Bergambar

Menurut Soedarso (2014), Jenis ilustrasi berikut merupakan gambar yang sejenis dengan komik atau gambar dimana diberi teks. Teknik cerita bergambar dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

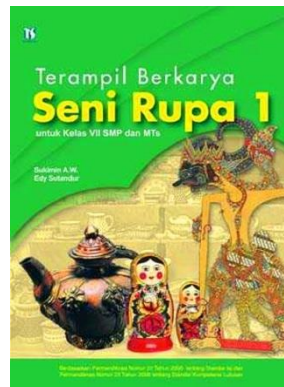


Gambar 2.25 Ilustrasi Cerita Bergambar
Sumber: portaljeber.pikiran-rakyat.com

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Menurut Soedarso (2014), Dalam ilustrasi buku pelajaran, gambar yang diciptakan ditujukan untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa

baik ilmiah maupun dambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, dan bagan.



Gambar 2.26 Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: senibudayaku.com

7. Ilustrasi Khayalan

Menurut Soedarso (2014), Ilustrasi khayalan merupakan sebuah hasil dari proses pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan dalam ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Gambar 2.27 Ilustrasi Khayalan
Sumber: saintif.com

d) Prinsip-Prinsip Dalam Gambar Ilustrasi.

Gambar ilustrasi memiliki prinsip-prinsip ataupun kaidah-kaidah tertentu dalam proses pembuatannya. Menurut Prihatmoko (2009) mengemukakan bahwa prinsip-prinsipn ilustrasi adalah sebagai berikut:

- Mudah dimengerti dan menarik.
- Disesuaikan dengan isi tulisan atau maksud cerita.
- Disesuaikan dengan sasaran pembaca (segmen pasar seperti: anak-anak, remaja, dan orang dewasa).

2.3.4 Buku Ilustrasi Anak

Dalam merancang sebuah buku anak-anak diperlukan sebuah pemahaman dalam mengenali karakteristik pembaca. Sehingga buku yang disajikan dapat diterima oleh pembaca tersebut. Menurut Hammond (2020: p.11-12), pembagian rentang usia dalam proses produksi sebuah buku anak-anak diperlukan untuk mengikat minat dan menarik hati target pembaca yang dituju. Dikarenakan perkembangan intelektual anak yang cepat, buku untuk setiap rentang usia akan mengalami diverifikasi termasuk dalam hal jumlah dan tingkatan sebuah teks, palet warna, desain karakter dan detail ilustrasi secara keseluruhan. Buku anak-anak sendiri diklasifikasikan dalam berbagai segmen pembaca berdasarkan rentang usia dan diantaranya yaitu sebagai berikut:

a) Pembaca Rentang Usia 0-24 Bulan

Menurut Hammond (2020: p.11-12), Untuk rentang usia 0-24 bulan, buku yang disajikan harus berupa buku papan (*board books*) yang dibacakan oleh orang dewasa. Selain itu penggunaan teks serta ilustrasi yang sederhana diyakini dapat membantu pemahaman pembaca tersebut. dalam buku ilustrasi untuk usia 0-24 tahun, ciri khas yang paling menonjol yaitu perancangan ilustrasi yang cerah dan *eye-catching* didampingi oleh bentuk yang sederhana dan cerah serta warna yang berani. Karakter dalam buku tersebut haruslah dirancang dengan bentuk yang sederhana dengan fitur yang kecil dan biasanya menggunakan karakter binatang atau anak kecil didalamnya.

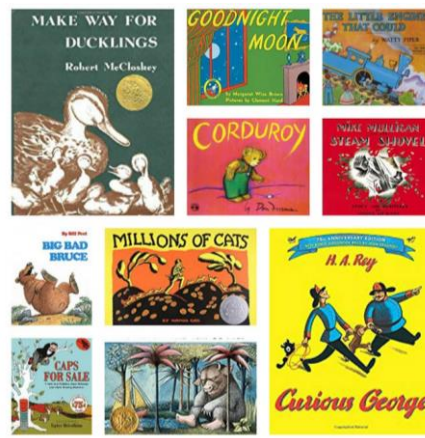


Gambar 2.28 Buku untuk Anak Usia 0-24 Bulan

Sumber: madeformums.com

b) Pembaca Rentang Usia 2-4 Tahun

Menurut Hammond (2020: p.11-12), Untuk pembacara dengan rentang umur 2-4 tahun, bisanya masyarakat mengenal produk kuku untuk usia tersebut adalah buku dengan gambar untuk anak usia prasekolah. Secara umum, buku untuk segmen pasar tersebut memiliki cirri teks yang sedikit namun dengan narasi yang lebih kompleks. Ilustrasi dalam buku tersebut pun lebih detail, namun tetap menarik. Sering kali, penggunaan palet warna didalamnya digunakan untuk menggambarkan suasana hati yang berbeda didalamnya. Dalam hal penciptaan karakter, seringkali terdapat karakter hewan dan manusia (anak dengan ciri khas ilustrasi berkepala besar dan berbadan kecil yang dipasangkan tungkai proposional dan fitur wajah yang sesuai).



Gambar 2.29 Buku untuk Anak Usia 2-4 Tahun

Sumber: livingmontessorinow.com

c) Pembaca Rentang Usia 4-6 Tahun

Menurut Hammond (2020: p.11-12), Untuk rentang usia 4-6 tahun, pembaca bisanya cenderung akan memilih buku bergambar dengan teks tingkatan menengah dengan narasi yang menarik. Buku yang dipilih biasanya dapat dibaca oleh orang dewasa secara bersamaan agar anak dapat belajar membaca sejak usia dini. Untuk ilustrasi yang disajikan, cenderung lebih kompleks dan sesuai dengan teks yang disajikan. Selain itu, penggunaan warna terang tetap menjadi daya pikat. Meskipun mungkin berbeda-beda, tergantung pada nada dan suasana hati. Karakter yang dimunculkan, seringkali anak-anak dengan usia lebih sedikit

dewasa (dengan cirri khas ilustrasi anak tersebut berbadan ramping keatas dan memiliki leher).



Gambar 2.30 Buku untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Sumber: giftgrapevine.com.au

d) Pembaca Rentang Usia 6-8 tahun

Menurut Hammond (2020: p.11-12), Pembaca dengan rentang usia 6-8 tahun lebih mementingkan teks (konten) dibandingkan dengan gambar yang disajikan. Contohnya seperti *mini novels* atau *chapter books*. Secara umum, pembaca pada usia tersebut cenderung dapat membaca secara independen tanpa bantuan orang dewasa. Untuk penyajian ilustrasi, seringkali masih dianggap penting dengan kebanyakan berwarna hitam putih dengan lebih banyak sketsa dan ilustrasi tempat dibandingkan gambar berwarna. Selain itu permainan suasana dalam buku tersebut sangatlah penting. Untuk karakter yang ditampilkan sedikit-banyak anak kecil yang cukup dewasa dan memiliki badan yang tinggi serta memiliki leher dengan bentuk kepala yang lebih proporsional.



Gambar 2.31 Buku untuk Anak Usia 6-8 Tahun

Sumber: babywisemom.com

Hammond (2020: p.13-15) menyatakan, dalam setiap pengelompokan usia anak akan terdapat berbagai keberagaman (latar belakang, didikan yang berbeda dan etnis) pembaca meskipun berada diusia yang sama. Oleh sebab itu diperlukan perancangan dan penegmbangan karakter serta latar tempat dari buku cerita tersebut. sehingga buku tersebut dapat menjadi representatif dari pembaca tersebut. dalam perancangan buku ilustrasi anak terdapat beberapa interpretasi yang perlu diperhatikan. Karena perbedaaan interpretasi dapat menyebabkan kesalahan dalam interpretasi tersebut. oleh sebab itu untuk mengurangi *misinterpretation* diperlukan menggunakan referensi diantaranya yaitu:

a) Referensi Karakter

Hammond (2020: p.13-15) menyatakan, Dalam mengurangi *misinterpretation* peranan referensi gambar dibutuhkan untuk menggambar berdasarkan kehidupan dan memepelajarinya dari objek maupun subjek disekitar anda. Selain itu mengambil kelas tambahan untuk menggambar dapat membantu anda dalam memperkaya referensi. Cara lainnya yaitu melihat buku anak-anak lainnya untuk mempelajari bagaimana beraneka ragam illustrator dapat menyampaikan emosinya. Hal tersebut sama halnya dengan menonton film animasi yang mendekati narasi yang ingin dibawakan guna mempelajari ekspresi karakter tdrsebut. Yang terakhir yaitu melihat variasi pose, gerakan dan ekspresi melalui media digital.

b) Referensi *Background*

Hammond (2020: p.13-15) menyatakan, Sama halnya dengan karakter beberapa cara yang serupa juga serupa dalam mengurangi *misinterpretation* peranan referensi gambar. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mempelajari jenis benda yang akan digunakan dalam gammmbar ilustrasi tersebut. Kemudian menonton film yang memiliki latar yang serupa dengan ilustrasi yang akan dibuat dengan tujuan membantu karakter tersebut memiliki dunia yang utuh. Selain itu mencari refensi tempat melalui media social dapat membantu memperkaya referensi dan disarankan melihat bagaimana illustrator yang berbeda merancang latar belakang yang serupa.

Perencanaan dalam membuat sebuah buku ilustrasi diperlukan agar hasil karya yang diciptakan dapat sesuai dengan target serta kaidah-kaidah yang ada. Dalam tahap perancangan tersebut. Menurut Hammond (2020: p.18-23) pengintrepretasian sebuah cerita dari sebuah ide diperlukan beberapa tahapan hingga sebuah ide tersebut dapat terealisasi dalam menciptakan sebuah cerita dan berikut merupakan tahapan-tahapan tersebut:

a) *Thumbnailing*

Menurut Hammond (2020: p.18-23), *Thumbnailing* merupakan sebuah permulaan dalam memilih kunci momentum yang akan digunakan dalam sebuah cerita yang diciptakan dari ide kasar. *Thumbnails* dapat membantu perancang dalam mengeksplere beberapa ide dalam waktu singkat dan mempersempit waktu untuk pekerjaan yang lebih baik yang mana pekerjaan dapat terskala semakin lebih luas. Semua ilustrasi dimulai dari sebuah sketsa *thumbnail*, meskipun dengan sedikit ilustrasi saja. Dengan kata lain *thumbnail* dapat membantu illustrator dalam melakukan eksplorasi ide secara cepat sebelum dipersempit menjadi sebuah karya yang berhasil.



Gambar 2.32 *Thumbnail*

Sumber: artstation.com

b) Penciptaan Karakter

Menurut Hammond (2020: p.18-23), Dalam penciptaan karakter, sangat penting untuk mengetahui kepribadian dan cara menerapkan karakter tersebut kedalam desain yang telah dibuat. Oleh sebab itu diperlukan percobaan terhadap berbagai macam outfit desain, sehingga eksplorasi diperlukan untuk melihat bagaimana karakter tersebut dapat terlihat dengan baik ketika ia bereaksi terhadap

perasan atau situasi tertentu. Karena bahasa tubuh dari karakter tersebut dapat mengubah emosi secara berbeda-beda. Ketika mendesain sebuah karakter yang akan digambar berkali-kali, pastikan bahwa sebagai perancang, desain tersebut dapat terus tergambar secara konsisten. Menggambar karakter secara terus menerus dengan emosi yang beraneka ragam pada sebuah bidang dapat memudahkan ilustrator dalam menciptakan buku ilustrasi yang baik.

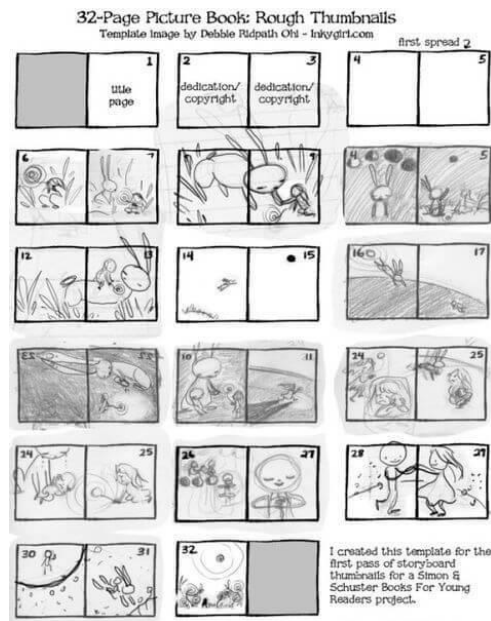


Gambar 2.33 Penciptaan Karakter

Sumber: all-free-download.com

c) Pertimbangan Recana Perancangan Jumlah Halaman

Menurut Hammond (2020: p.18-23), Membuat sebuah perancangan jumlah halaman yang sederhana adalah sebuah tahapan penting dalam mengilustrasikan sebuah buku ilustrasi. Karena didalamnya berisikan tentang gagasan dan pemikiran perancang dalam mengarahkan alur cerita dan meletakkan penempatan terhadap adegan kunci yang ada dalam ilustrasi tersebut. Secara umum, buku anak-anak memiliki 32 halaman, namun kembali lagi kebijakan di tangan penerbit yang bersangkutan (berkaitan dengan format buku, dan susunan halaman). Secara umum dalam perancangan sebuah buku, halaman pertama merupakan *half title page* yang dimasukan bersamaan dengan judul dari cerita tersebut. memasuki halaman kedua, biasanya berisikan halaman penerbit. Kemudian untuk halaman ketiga berisikan kata pengantar (latar belakang proses pembuatan buku) serta logo percetakan dan untuk halaman 4 hingga halaman terakhir berisikan setiap cerita dari kiri hingga ke kanan halaman.



Gambar 2.34 Page Plan

Sumber: authority.pub

d) *Staging dan Pacing*

Menurut Hammond (2020: p.18-23), Untuk tahapan *staging* dan *pacing* untuk ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator, berdasarkan alur dan melihat pada narasi serta bagaimana ilustrasi bekerja terhadap hal tersebut. Bagian tersebut merupakan bagian yang paling kompleks diantara langkah yang lainnya. Sebelum merancang *staging* dan *pacing*, sangat penting untuk mengerti beberapa tipe penyebaran ilustrasi terhadap teks yang akan diletakan dalam halaman tersebut. yang pertama yaitu *double-page spread* : dalam *artwork* ini terdiri dari 2 halaman yang disatukan menjadi satu kesatuan ilustrasi di setiap sisi kertas. Kemudian terdapat istilah *single page* yang biasanya *artwork* berada di satu sisi halaman saja. Yang terakhir yaitu *vignette/ spot illustration*, yang dimana ilustrasi hanya terdapat di satu sisi tertentu dan berdisi secara individu tanpa *background*.



Gambar 2.35 *Staging* dan *Pacing*

Sumber: writersrumpus.com

e) *Continuity*

Menurut Hammond (2020: p.18-23), *Continuity* atau keberlanjutan dalam sebuah karakter ilustrasi dibutuhkan sebuah tindakan konsisten bagi ilustrator dalam menciptakan karakter yang sama dengan ragam emosi yang berbeda. Oleh sebab itu, cara untuk mencegah ketidak konsistenan sebuah karya yaitu dengan menkontras palet warna diseluruh buku. Kemahiran ilustrator dalam membuat sebuah karakter juga menjadi kunci agar karya tersebut nampak konsisten dari halaman satu ke halaman lainnya. Sehingga proses *engagement* karya dapat berlangsung dengan baik.



Gambar 2.36 *Continuity*

Sumber: silkshare.com

2.3.5 Sejarah Gereja

Secara singkat, dalam awal terbentuknya kekristenan di dunia, pemahaman kekristenan tentang adanya ketuhanan tidak terlepas dari pengaruh latar belakang sejarah reformasi Gereja. Sebelum terjadinya reformasi dalam Gereja, dunia tempat Gereja sendiri bermula ketika bangsa Romawi mulai menguasai dunia barat. Menurut Berkhof dan Enklaar (1991: p.1-7) luas dari kekaisaran Romawi

terhampar luas dari selat Gibraltar sampai sungai Efrat dan dari tanah Mesir sampai Inggris. Batasnya disebelah utara ialah sungai Rin dan Donau, akan tetapi kekuasaan dari tentara Romawi dianggap oleh banyak orang lebih diluar dari batas-batas tersebut. pada saat itu, pusat kekaisaran Romawi terletak di kota Roma, tempat Kaisar-Kaisar bersemayam.

Dalam pemerintahan tersebut, Kaisar-Kaisar yang ada nampak seperti memberikan hak kepada rakyat untuk turut memerintah Negara tersebut. hal tersebut nampak seperti ketika Romawi masih suatu republik (sebelum Kaisar agustus naik tahta pada tahun 29M). namun pada praktiknya, Kaisar sendiri sajalah yang memegang kekuasaan atau dalam kata lain disebut sebagai pemerintahan dengan sistem monarki mutlak. Dengan luasnya daerah kekuasaan saat itu maka masyarakat yang ada didalamnya menggunakan bahasa Yunani sebagai bahasa pergaulan sehari-hari. Bahasa tersebut disebut juga sebagai bahasa *Koine*, yang berarti bahasa umum.

Pada zaman tersebut, salah satu keyakinan yang cukup populer di daerah asia yang menginspirasi dunia barat dan pemerintahan Romawi adalah anggapan bahwa raja adalah anak dari dewa (tuhan). Sehingga hal tersebut yang membuat munculnya peribadatan kepada Kaisar yang dianggap sebagai keharusan dalam kehidupan keagamaan pada permulaan tarikh masehi. Kaisar dianggap sebagai seseorang yang dapat memecahkan persoalan yang berasal dari dunia alamiah karena anggapan bahwa Kaisar berasal dari dewa (tuhan). Dalam praktiknya seringkali setiap keputusan yang dibuat oleh Kaisar dianggap oleh bebreapa orang bersifat politis dan hanya mementingkan diri sendiri oleh sebab itu munculah berbagai kalangan yang memikirkan kehidupan beragama dan menafsirkannya dalam bentuk gagasan dan pemikiran yang disebut juga sebagai ahli filsafat yang mempelajari filsafat kehidupan.

Munculnya ahli filsafat pertepatan dengan masuknya dunia dalam zaman *Hellenisme*. Namun seringkali ajaran yang merka ajarkan saling bertentangan satu sama lain. Sebagai contoh yaitu antara golongan Stoa berbeda filsafatnya dengan pengikut Epicurus. Meskipun berbeda-beda namun mereka memiliki tujuan yang sama yaitu mau membaharui hidup kesusilaan, supaya manusia boleh mencapai

bahagia dan kesenangan batiniah yang diidam-idamkan nya dengan mengusahakan kelakuan dan perbuatan baik.

Di tempat lain, terdapat pula sebuah bangsa yang memiliki agamanya sendiri yaitu bangsa Yahudi dengan agama Yahudi. Bangsa tersebut merupakan salah satu cikal bakal dari lahirnya Gereja Kristus. Pada umumnya kaum Yahudi berpegang teguh kepada Kitab Kudusnya, yaitu Perjanjian Lama; dengan itu mereka sangat melawan pengaruh agama kafir, yang menguasai masyarakat pada zaman itu. Ketika dilihat oleh bangsa lain bahwa bangsa Yahudi bersehati sepakat untuk menyembah Allah, sebab merasa dirinya sebagai umat Allah dan umat yang terpilih, mereka menyembah satu Tuhan saja, ibadatnya rohani dan tidak memakai patung-patung, kitab kudusnya berumur ratusan tahun dan sangat indah, dan amal hidupnya baik. Sehingga banyak orang-orang diluarnya mulai untuk menganut agama mereka dan mereka disebut sebagai *proselit*.

Hari kelahiran Gereja diyakini oleh umat Kristiani yaitu pada hari turunnya Roh Kudus pada Hari Raya Pentakosta. Dimana para rasul (murid-murid Yesus Kristus) dipenuhi oleh Roh Kristus, sehingga mereka berani bersaksi tentang karunia Tuhan kepada dunia. Dimana orang menyambut Injil dengan percaya kepada Yesus Kristus, di sana terbentuklah jemaat-jemaat kecil. Keadaannya nampaknya seperti *mazhab* Yahudi saja, karena mula-mula orang Kristen masih mengunjungi Bait Allah dan rumah ibadat serta taat kepada taurat Musa. Walaupun demikian, nyatanya ada perbedaan besar antara orang Kristen Yahudi dengan kawan sebangsanya.

Selama perkembangan tersebut Gereja mengalami berbagai tekanan dari dunia luar. Diantaranya yaitu bangsa Romawi yang menganggap kaum Kristen sebagai mazhab Yahudi, sehingga mereka pun bebas melakukan agamanya. Akan tetapi segera setelah menyadari bahwa agama Kristen bukanlah suatu kesatuan dari agama Yahudi, namun merupakan agama baru yang didirikan oleh seseorang yang mati disalib (pada zaman itu hukuman penyaliban merupakan hukuman untuk penjahat di bangsa Romawi) sehingga dianggap berbahaya bagi Negara.

Setelah beberapa ratus tahun setelah itu (sesudah Eropa dimasuki orang Hun bangsa dari Asia Tengah), Gereja akhirnya menempuh jalan baru ketika kaisar-kaisar memindahkan pusat pemerintahan dari tempat mereka bersemayan menuju ke Byzantium, sehingga kota Roma tak berkuasa lagi secara politik. Sedari abad ke-V, para uskup diberi gelar Paus dan menganggap dirinya dipanggil Tuhan untuk menjadi kepala Gereja selaku pengganti rasul Petrus (tasul yang dijuluki kepala Gereja. Hal ini terdapat dalam kitab Matius 16:18), bahkan sebagai wali Kristus di bumi ini. Dengan Paus pertamanya yaitu Paus Leo I (kira-kira tahun 450).

Pada abad ke-16 Gereja mengalami Reformasi, yang dimana Roh Tuhan memimpin Gereja Kristus dengan kebenaran. Kala itu Gereja mengalami guncangan dikarenakan adanya penyimpangan ajaran Kristen, sehingga muncul latar belakang Reformasi Gereja yang disebabkan oleh karena adanya praktik penjualan surat pengampunan dosa, korupsi yang dilakukan oleh uskup dan petinggi agama Kristen Katholik, adanya keinginan dari Negara Eropa untuk membebaskan diri dari kepemimpinan Paus dan skipa Gereja lama yang cenderung otoriter.

Menurut Tan (2011: p.163), reformasi Gereja dipelopori oleh Martin Luther (1483- 1548) yang merupakan seorang pastor dan professor di Universitas Wittenberg, Jerman dengan mengeluarkan 95 dalil (tesis) yang berisikan protes terhadap konsep pengampunan dosa (indulgnesi) yang dilaksanakan oleh paus. Sehingga menyebabkan Martin Luther dikucilkan oleh Gereja pada tahun 1521. Namun gerakan Martin Luther mendapatkan dukungan dari pemimpin-pemimpin Jerman. Sehingga Jerman mampu meruntuhkan kekuasaan Paus di wilayah Jerman dan untuk mengganti Gereja lama, Martin Luther mendirikan Gereja Lutheran yang menjadi Gereja negara Jerman. Dari sanalah Reformasi Gereja juga berkembang di Negara-negara eropa lainnya.

Reformasi Gereja yang terjadi pada abad 16-17 menjadi sebuah titik penting dalam pemisahan antara Gereja Katholik terhadap kaum protestan. Berbeda di inggris, pemisahan tersebut tidak hanya terjadi kepada kaum Protestan saja namun terjadi juga pada Gereja Katholik yang ada di Inggris terhadap Gereja Katholik

Roma. Menurut Jonge (1998 : p.139), pemisahan tersebut tidak terjadi hanya karena reformasi yang dilakukan Luther. Namun adanya capur tangan pengaruh Calvinisme yang mulai dirasakan di Inggris. Oleh karena itu dalam permulaan perkembangan Gereja di Inggris terdapat dua kaum yang satu menganut teologi Katholik, dan yang lain menganut teologi reformasi mempengaruhi perubahan yang terjadi disana. Melalui tokoh-tokoh Gereja seperti Raja Henry VIII Tudor di Inggris yang mengajarkan Anglikanisme dan Johannes Calvin dari Perancis dengan ajarannya yaitu Calvinis, Maka reformasi Gereja pun terjadi.