

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Dalam perancangan buku ilustrasi rambu-rambu lalu lintas membutuhkan beberapa tinjauan pustaka berupa artikel penelitian terdahulu, referensi buku, karya mengenai buku ilustrasi, buku mengenai keselamatan berkendara dan jenis buku yang sesuai untuk anak. Berbagai referensi yang ada digunakan sebagai pendukung perancangan buku ilustrasi mengenai rambu-rambu lalu lintas.

##### **2.1.1 Jurnal Ilmiah**

Artikel berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Anak tentang Edukasi Pelestarian Ekosistem Terumbu Karang di Kepulauan Seribu disusun oleh Annisa Putri, Asep Kadarisman, dan Sri Soedewi pada tahun 2021. Artikel ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang pelestarian ekosistem terumbu karang pada anak dengan usia 5 hingga 10 tahun sehingga anak dapat tumbuh dengan pemahaman mengenai pelestarian terumbu karang dan dapat menerapkan pesan yang disampaikan pada di usia dewasa nanti (Yudhany et al., 2021). Artikel ini menggunakan metode penelitian kualitatif, metode pengumpulan data wawancara dan studi pustaka dengan metode analisis matriks. Artikel ini membantu penulis mengenai penciptaan buku ilustrasi yang menarik dan tetap mengedukasi anak.

Artikel dengan judul Perancangan Buku Pop Up Suro dan Boyo dengan Teknik Digital Painting untuk Mengenalkan Legenda Kota Surabaya pada Anak Usia 5 -10 tahun disusun oleh Hendricho Yesayas Prasetio Umakpauny tahun 2023. Artikel ini bertujuan untuk merancang buku interaksi pop up dengan teknik digital painting untuk meningkatkan minat baca anak usia 5-10 tahun (Umakpauny, 2023). Dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif untuk mewujudkan penciptaan buku pop up suro dan boyo. Artikel ini membantu penulis mengenai pembuatan buku dengan teknik digital painting yang dapat menarik anak usia 5 hingga 8 tahun.

Artikel berjudul Analisis Keselamatan Lalu Lintas Berdasarkan Pemahaman Berkendara Terhadap Simbol Rambu Lalu Lintas (Studi Kasus: Data'e, Lainungan,

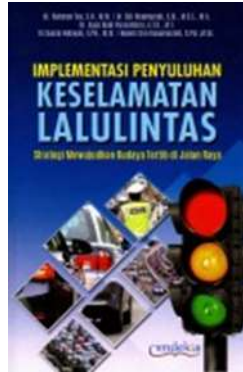
Kabupaten Sidenreng Rappang) yang disusun oleh Jumadil, Hakzah, dan Mustakim (Jumadil et al., 2022). Memiliki tujuan untuk mengetahui karakteristik operator transportasi truk, tingkat pemahaman terhadap rambu lalu lintas, pengaruh perilaku berkendara, kedisiplinan dan keselamatan . Artikel ini dapat membantu penulis mengenai informasi karakteristik berkendara yang baik. Selain itu pemahaman terhadap rambu lalu lintas merupakan hal penting yang perlu diterapkan oleh pengguna kendaraan.

Artikel selanjutnya berjudul Peningkatan Pengetahuan Patuh Berlalu Lintas dan Berkendara Aman Pada Siswa Sma 1 Natar . Artikel ini disusun oleh Fera Lestari, Lia Febria Lina, Nicky Dwi Puspaningtyas, Ivan Cahya Pratama (2022). Pada artikel ini memiliki tujuan memberi pemahaman mengenai perilaku berkendara aman dan perilaku tertib berlalu lintas dengan melakukan pemaparan materi dan pemutaran video animasi terkait dengan perilaku berkendara dengan aman dan tertib berlalu lintas. Hal ini memberi manfaat bagi penulis karena menjelaskan mengenai perilaku berkendara yang aman dan tertib berlalu lintas.

Pada artikel dengan judul Pengenalan Alat Transportasi dan Rambu Lalu Lintas Berbasis Android untuk Sekolah Dasar yang disusun oleh Nadiyah Agitha, Romi Saefudin, I Gede Pesek Suta Wijaya. Artikel ini bertujuan untuk mengenalkan rambu-rambu lalu lintas untuk siswa sekolah dasar berbasis android agar anak memiliki pemahaman yang seimbang dengan pemahaman mereka akan alat transportasi (Agitha et al., 2021). Artikel ini bermanfaat bagi perancangan yang akan dilakukan oleh penulis karena dengan adanya kesamaan objek menjelaskan mengenai pentingnya akan keselamatan berkendara.

Dari 5 artikel tersebut dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengenai kesadaran akan rambu lalu lintas. Keselamatan lalu lintas harus diperhatikan oleh para pengguna jalan. Sikap patuh berlalu lintas yang diterapkan akan menghasilkan sistem lalu lintas yang tertib dan aman. Buku ilustrasi yang menarik disertai dengan gambar yang lucu akan meningkatkan minat baca anak. Mengingat anak lebih menyukai akan gambar dibanding tulisan.

## 2.1.2 Buku Referensi



Gambar 2.1 Buku “*Keselamatan Lalu Lintas*”

Sumber: Perpustakaan Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan

Buku berjudul Implementasi Penyuluhan Keselamatan Lalu Lintas Strategi Mewujudkan Budaya Tertib di Jalan Raya yang ditulis oleh Dr. Rukman Tea, S.H., M.M., Dr Siti Maemunah, S.Si., M.S.E., M.A., Dr Agus Budi Purwantoro, A.T.D., M.T., Tri Susila Hidayati, S.Pd., M.Si., Naomi Srie Kusumastuti, S.Psi., M.Sc. Buku tersebut memiliki tujuan untuk mewujudkan budaya tertib di jalan raya dan menjelaskan mengenai dampak yang akan terjadi apabila pengguna jalan tidak tertib saat berkendara (Tea et al., 2021). Buku ini dapat membantu untuk melakukan perancangan yang akan dilakukan melalui pembahasan peraturan perundangan keselamatan lalu lintas.



Gambar 2.2 Buku Panduan Ilustrasi

<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Panduan%20Iustrasi%20Cerita%20Anak--EditWen-atakrama.pdf>

Selanjutnya buku Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Profesional yang disusun oleh Evely Ghozalli, S.Sn. Pada buku ini berisi tentang perjenjangan buku. Perjenjangan buku ini terdiri dari usia-usia yang sesuai dengan penciptaan buku ilustrasi untuk anak. Buku ini dapat membantu penulis untuk menyesuaikan jenjang baca anak yang sesuai dengan perancangan. Buku ini menggunakan konsep jenjang prabaca 2 dengan dilanjutkan jenjang membaca dini yang setara dengan anak usia lima hingga delapan tahun. Pada buku ini menjelaskan bahwa buku untuk usia anak tersebut berisi 16 hingga 32 halaman dengan proporsi gambar 70 % dan proporsi teks 30 %. Selain itu buku dengan rentang usia tersebut juga memiliki isi dengan nilai kemanusiaan, ketuhanan, serta kebangsaan (Ghozalli, 2020). Kemudian juga dilanjutkan dengan penumbuhan sikan berani, jujur, kasih sayang dan ketertiban.



Gambar 2.2 Buku “Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan”

Sumber: googlebook.com

Buku dengan judul Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan tahun 2017 disusun oleh tim redaksi BIP. Buku ini menjelaskan mengenai undang-undang yang mengatur mengenai lalu lintas serta angkutan jalan. Aturan mengenai pelanggaran dan sistem yang berlaku dituliskan pada buku ini untuk memperjelas mengenai hukum lalu lintas di Indonesia.



Gambar 2.3 Buku “*Writing Picture Books Revised and Expanded Edition*”

Sumber: Amazon.com

Buku dengan judul *Writing Picture Books Revised and Expanded Edition* ditulis oleh Ann Whitford Paul. Buku ini merupakan buku yang menjelaskan mengenai penulisan buku bergambar dan tuntunan berasal dari cerita kreatif yang dibuat. Selain itu pada buku ini menjelaskan bahwa untuk membuat sebuah cerita maka harus memiliki visualisasi atau bayangan sebelum cerita tersebut direpresentasikan dalam sebuah gambar (Ann Whitford Paul, 2018). Buku ini dapat membantu perancangan

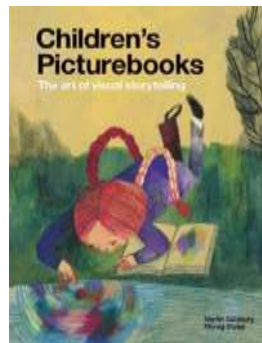
karena menjelaskan mengenai pembuatan sebuah tidak harus dari kisah nyata namun sebuah buku cerita akan lebih menarik apabila menceritakan kisah imajinasi yang unik.



Gambar 2.4 Buku “Creating Characters”

Sumber: Amazon.com

Buku berjudul *Creating Characters* by Dwight V. Swain merupakan sebuah buku yang menjelaskan mengenai penciptaan karakter cerita yang akan dibuat. Buku ini menjelaskan mengenai karakter harus dapat dipercaya dan sesuai dengan kehidupan nyata (Swain, 1991). Karakter pada sebuah cerita harus mudah diingat dan menonjol. Selain itu pada buku ini juga menjelaskan mengenai tahapan penciptaan karakter.



Gambar 2.5 Buku “Children’s Picturebooks The Art Of Visual Storytelling”

Sumber: Amazon.com

Selanjutnya buku berjudul *Children’s Picturebooks The Art Of Visual Storytelling* yang Martin Salisbury dan Morag Styles. Buku ini menjelaskan mengenai ilustrasi yang berada pada buku cerita bergambar harus bisa saling berinteraksi satu sama lain. Ilustrasi harus bisa berbicara, yang dimaksud yaitu ilustrasi harus bisa

mengimbangi keterangan yang terdapat pada buku cerita (Salisbury & Style, 2018). Selain itu buku ini juga menjelaskan mengenai kesesuaian subjek dan gaya ilustrasi tertentu untuk anak sesuai dengan usia.

### 1.1.3 Kajian Sumber Ide Perancangan

Acuan teknik perancangan buku ilustrasi taat berlalu lintas memiliki acuan beberapa karya visual buku ilustrasi yang telah beredar. Acuan yang digunakan berdasarkan ilustrasi, penggunaan warna serta bentuk buku yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi tertib berlalu lintas. Perancangan ini menggunakan acuan sebagai berikut.

#### 1. Buku berjudul *COLORS*

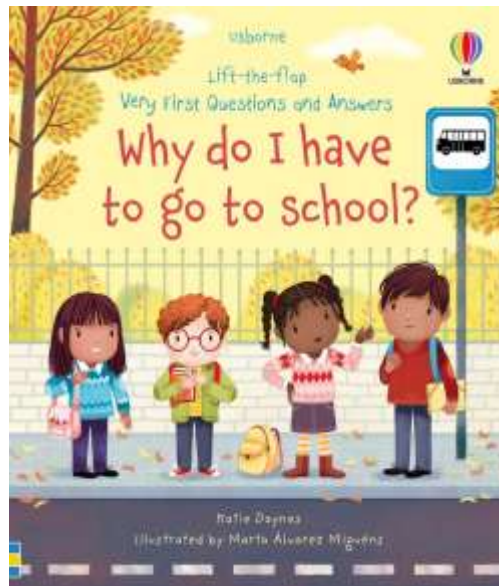


Gambar 2.6 Buku "*COLORS*"

Sumber : Amazon.com

Buku ini merupakan buku cerita bergambar yang diciptakan oleh Jaye Granett (2022). Buku ini menceritakan tentang pembaca yang diajak untuk belajar warna di sekitar kota yang sibuk. Pada buku ini pembaca diajak untuk berpetualang di setiap halaman, seperti dermaga biru, berjalan-jalan di *Green Street Market* atau berjalan di *Purple Parade*. Buku ini merupakan bentuk buku interaktif jenis *peek a boo* yang dapat dijadikan referensi untuk bentuk buku yang akan dirancang.

2. Buku *Why Do I Have To Go To School* Karya Katie Daynes



Gambar 2.7 Buku “Why Do I Have To Go To School”

Sumber : Usborne.com

Buku berjudul *Why Do I Have to go to School?* Merupakan buku yang ditulis oleh Katie Daynes pada tahun 2023. Buku ini membahas mengenai kehidupan bersekolah seperti menjalin persahabatan hingga mempelajari keterampilan baru (Daynes, 2023). Kehidupan bersekolah dijelaskan pada buku ini agar anak menemukan apa sebenarnya arti sekolah dan bagaimana memanfaatkannya sebaik mungkin. Buku ini menggunakan warna-warna yang lembut dan ceria sehingga dapat dijadikan referensi untuk perancangan yang akan dilakukan.



3. Buku Ilustrasi *Can we really help the Polar Bears?*



Gambar 2.8 Buku “*Can we really help the Polar Bears?*”

Sumber : Usborne.com

Merupakan buku cerita bergambar yang menceritakan kisah penyelamatan beruang kutub (2021). Buku ini merupakan buku karya dari Katie Daynes tahun 2021 yang memiliki style ilustrasi sederhana dan menggunakan warna-warna primer yang menarik. Style ilustrasi yang digunakan cenderung simple dan tanpa menggunakan line art.

## 2.2 Landasan Teori

Pada perancangan buku ilustrasi tertib berlalu lintas terdapat beberapa teori yang digunakan sebelum proses pembuatan karya maka dari itu berikut beberapa teori yang digunakan :

### 2.2.1 Buku Interaktif

Menurut kamus besar bahasa indonesia, buku adalah lembar kertas yang dikumpulkan kemudian dijilid, berisi tulisan atau kosong. Berdasarkan oxford dictionary, buku berarti hasil karya yang ditulis kemudian dicetak dengan halaman yang dijilid pada satu sisi. Selain itu buku juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk diterbitkan. Sedangkan interaktif berarti bersifat saling melakukan aksi, antarhubungan saling aktif. Buku interaktif merupakan lembar kertas yang dijilid berisi tulisan atau kosong serta memiliki sifat saling melakukan aksi antara pembaca dengan buku. Buku ini merupakan kategori buku yang melibatkan beberapa desain yang tidak biasa, seperti buku miniatur dalam set kotak, buku pop up yang dirancang dengan kertas secara kreatif buku aktivitas dan bentuk buku yang dapat dibuka, digaruk dan diendus atau buku yang mengapung di bak mandi. Jenis buku interaktif adalah sebagai berikut.

#### 1. Buku interaktif *pop-up*

Buku pop up merupakan jenis buku interaktif yang berupa lipatan gambar berasal dari kertas yang tampak dalam bentuk tiga dimensi. Buku ini sebagian besar berisi gambar dilengkapi dengan sedikit tulisan sebagai keterangan gambar.

#### 2. Buku interaktif *peek a boo*

Buku ini merupakan salah satu jenis buku interaktif yang biasa disebut dengan lift a flap. Buku ini berisi berbagai rahasia yang harus diketahui dengan cara membuka setiap kertas yang harus dibuka.

#### 3. Buku interaktif *pull tab*

Buku yang melibatkan aksi saling aktif dimana pembaca diharuskan untuk menarik kertas pada halaman buku yang disediakan.

4. Buku interaktif *hidden objects book*

Jenis buku interaktif yang mengajak pembaca untuk menemukan objek yang disembunyikan pada bagian halaman disertai dengan cerita yang menarik.

5. Buku interaktif *games*

Buku ini berisi mengenai permainan menggunakan alat tulis. Buku ini dapat berupa buku bermain menempel, memotong ataupun kegiatan kreatif lainnya.

6. Buku interaktif *participation*

Buku yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab maupun instruksi untuk melakukan sesuatu bagi pembaca guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

7. Buku interaktif *play a song atau play a sound*

Merupakan buku interaktif yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang dapat dimainkan dengan ditekan untuk mengeluarkan bunyi berupa lagu atau suara yang berhubungan dengan cerita di dalam buku.

8. Buku interaktif *touch and feel*

Buku interaktif yang biasa digunakan untuk mengembangkan minat pembaca dalam belajar mengenal tekstur berbeda, seperti tekstur bulu untuk burung atau tekstur sisik untuk ikan.

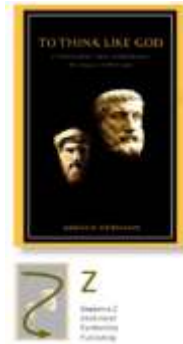
9. Buku interaktif campuran

Buku ini merupakan jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan buku interaktif. Seperti buku yang berisi gabungan dari buku pull tab dan juga buku peek a boo.

### 2.2.2 Layout

Layout menjelaskan mengenai tataletak elemen desain yang berhibungan dengan suatu bidang pada media tertentu untuk mendukung sebuah konsep atau pesan yang sedang disampaikan. Layout adalah suatu proses dalam desain(Rustan, 2008).

#### 1. *Squence*



Gambar 2.9 Squence

Sumber : Buku "*Layout*"

Squence adalah urutan pada layout prinsip ini memprioritaskan bagian mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga bagian terakhir. Prinsip ini mempermudah pembaca untuk menangkap informasi penting yang terdapat pada suatu media.

#### 2. *Emphasis*



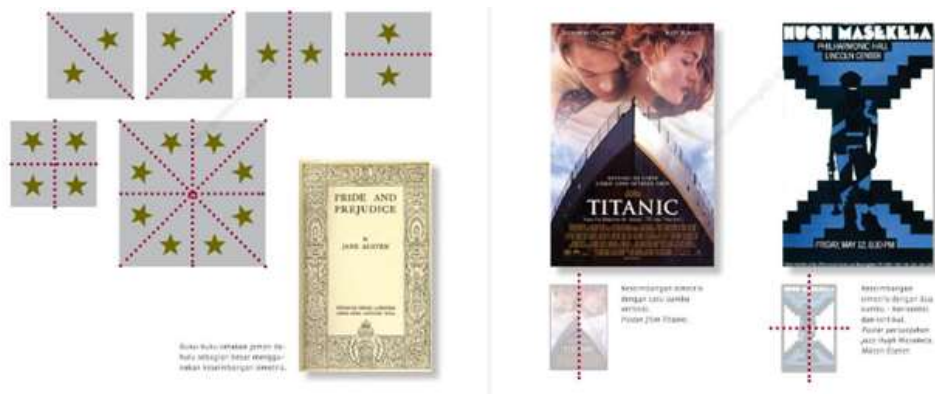
Gambar 2.10 *Emphasis*

Sumber : Buku "*Layout*"

Emphasis atau penekanan merupakan suatu prinsip layout dimana terdapat penekanan atau hal yang ditonjolkan pada suatu media. Emphasis dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu:

- a. Memberi ukuran yang berbeda dengan elemen layout lainnya.
- b. Menggunakan warna yang kontras dan menonjol dengan latar belakang serta elemen lain.
- c. Tata letak di posisi yang strategis dan menarik perhatian.
- d. Menggunakan bentuk atau style yang berbeda dengan elemen lainnya.

### 3. *Balance*



Gambar 2.11 *Balance*

Sumber : Buku "*Layout*"

Balance atau keseimbangan merupakan salah satu prinsip layout. Prinsip ini meliputi bagian bidang kanan, kiri, atas, serta bawah. Selain itu elemen lain juga menjadi bahan pertimbangan seperti ukuran elemen, pengaturan letak, warna, posisi media dan sebagainya. Terdapat dua macam keseimbangan prinsip desain yaitu simetris dan asimetris.

#### 4. *Unity*



Gambar 2.12 *Unity*

Sumber : Buku “*Layout*”

Merupakan prinsip layout yang berarti kesatuan. Prinsip ini memperhatikan kesesuaian antara elemen layout. Penggunaan warna yang harmonis, ukuran elemen yang seimbang juga akan menghasilkan prinsip kesatuan yang baik bagi layout.

#### 2.2.3 **Ilustrasi**

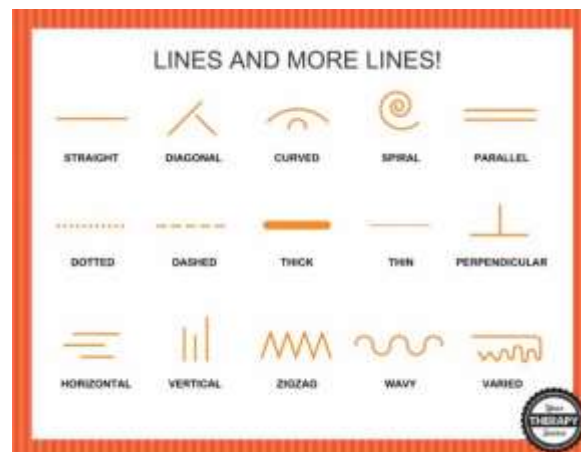
Pada buku ilustrasi karya Indria Maharsi (2016) ilustrasi telah mengalami berbagai perkembangan yang signifikan. Dalam hal ini dapat dilihat jika banyak elemen media yang telah menggunakan ilustrasi dalam kapasitasnya. Selain itu ilustrasi memiliki gejala yang semakin menggairahkan karena bentuk seni yang diberikan (Maharsi I, 2016). Ilustrasi juga mampu membrikan aspek estetis yang kaya akan imajinasi.

Ilustrasi sendiri memiliki definisi berbeda-beda dikaitkan dengan konsentrasi di bidang garap yang difokuskan. Menurut kamus, ilustrasi adalah gambar, diagram, atau peta yang digunakan menjelaskan ataupun menghiass sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak tulis seperti buku. Dari definisi ini ilustrasi merupakan suatu proses untuk menjelaskan maupun menggambarkan sesuatu. Definisi ilustrasi bagi pekerja seni adalah ilustrasi sebagai hiasan dari satu peristiwa. Sebuah cerita dapat dihias dalam bentuk kata-kata atau pun gambar. Pada hal ini ilustrasi sebagai hiasan berarti kata-kata yang terbaca atau gambar visual untuk memberikan nilai estetis. Nilai

estetis dalam ilustrasi ini merujuk pada kata atau gambar yang enak atau sedap dipandang.

Selain sebagai hiasan ilustrasi juga memiliki definisi lain yaitu sebagai representasi suatu kejadian dalam bentuk lain dari aslinya. Representasi dapat dituangkan pada berbagai media seperti media cetak, audio, ataupun digital. Selain sebagai representasi, ilustrasi juga dijadikan media untuk berimajinasi. Menurut pandangan ilustrator muda Evelline Adrya yang menggeluti ilustrasi buku anak, mengatakan bahwa ilustrator menciptakan karakter dan cerita imajinatif dimana ilustrator menitik beratkan ilustrasi pada konteks imajinasi dunia anak. Selain itu ilustrasi dianggap sebagai media untuk emnuangkan imajinasi dalam karakter visual yang unik dan bersifat naratif. Pada ilustrasi terdapat beberapa unsur untuk membuat ilustrasi yaitu sebagai berikut:

1. *Line* (Garis)

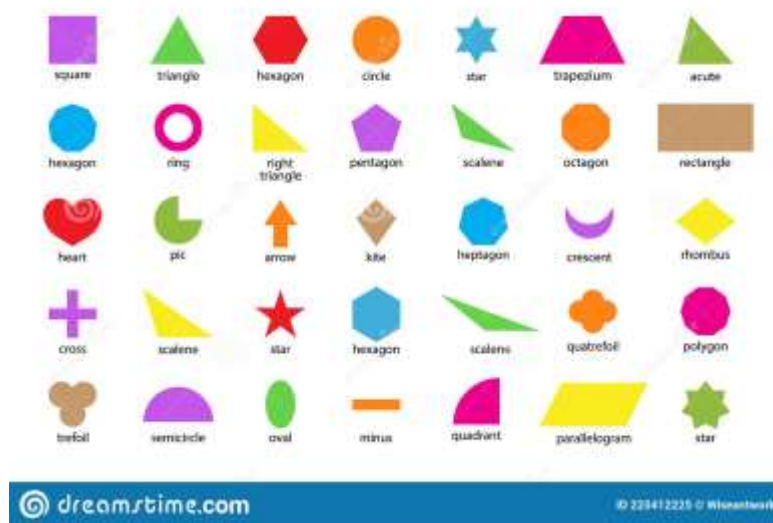


Gambar 2.13 Garis

Sumber : <https://www.yourtherapysource.com>

Garis sebagai salah satu unsur rupa dimana memiliki peranan penting sebagai wujud suatu bentuk (Rahman et al., 2019) . Dengan adanya garis objek, bentuk objek dapat terlihat melalui kontur. Garis dalam unsur rupa dapat diciptakan melalui dua cara yaitu garis sebagai unsur konsep serta garis sebagai unsur nyata. Garis menjadi salah satu wujud tegas yang dimiliki suatu bentuk.

## 2. *Shape* ( Raut atau Bangun)



Gambar 2.14 Raut atau Bangun

Sumber : dreamstime.com

Shape atau raut merupakan pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, menggumpal padat atau berongga, bervolume, lonjong, bulat, persegi dan sebagainya (Rahman et al., 2019) . Bentuk dapat dibedakan menjadi bentuk geometri, bentuk organik, bentuk bersudut, dan bentuk tak beraturan. Bentuk geometris merupakan bentuk dimana dibatasi garis lurus atau lengkung yang mekanis. Bentuk organik yaitu bentuk bertepi garis lengkung bebas. Bentuk bersudut adalah bentuk yang memiliki tepian dimana tiap pertemuan garisnya memiliki sudut tertentu. Sedangkan bentuk tak beraturan merupakan bentuk yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung yang tak beraturan. Bentuk tak beraturan bisa terjadi karena tarikan tangan bebas, kebetulan, atau melalui proses khusus yang sulit dikendalikan.



### 3. *Colour* (Warna)

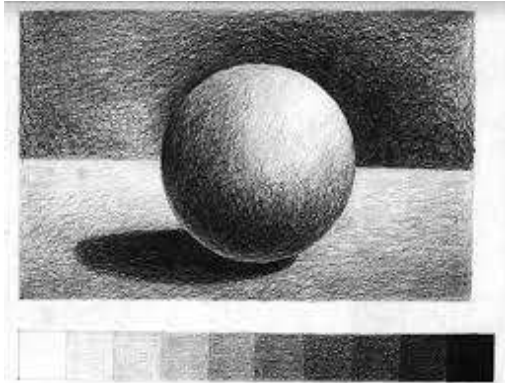


Gambar 2.15 Warna

Sumber : meandyou.co.uk

Colour atau warna merupakan kualitas rupa yang menjadi pembeda antara kedua objek atau bentuk yang identik bentuk, ukuran dan nilai gelap terangnya. Warna berkaitan langsung dengan perasaan dan emosi, karena menjadi unsur penting dalam ungkapan suatu gambar atau karya. menurut Yusuf Effandi (dalam Rahman et al., 2019) mengungkapkan bahwa terdapat tiga fungsi warna, yaitu fungsi praktis, simbolik, dan artistik. Fungsi praktis pada warna berguna untuk mengarahkan atau memberi intruksi, peringatan yang ditujukan bagi kepentingan umum. Fungsi artistik yaitu warna berfungsi sebagai bahasa rupa dalam seni rupa atau desain. Sedangkan fungsi simbolik warna sebagai sebuah simbol untuk memberitahukan sebuah informasi atau simbol bentuk yang ada.

4. *Tone* (Nada atau Gelap Terang)



Gambar 2.16 Gelap Terang

Sumber : <http://www.westthoughtonartgroup.com>

Tone pada unsur rupa juga disebut sebagai nada atau gelap terang. Tone juga bisa disebut dengan unsur rupa cahaya (Rahman et al., 2019). Cahaya menghasilkan bayangan dengan berbagai macam kepekaannya, serta menerpa bagian benda-benda sehingga tampak terdapat sisi terang dan gelapnya. Gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi warna mulai dari yang paling putih sampai yang paling hitam untuk bagian yang gelap.

5. *Texture* (Tekstur Atau Barik)



Gambar 2.17 Tekstur

Sumber : [skillshare.com](http://skillshare.com)

Texture berarti tekstur atau barik sebuah permukaan. Sifat permukaan yaitu halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya (Rahman et al., 2019). Tekstur menunjukkan rasa permukaan bahan,

yang sengaja dibuat dalam susunan untuk menciptakan bentuk rupa , sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Kesan tekstur dapat diserap baik melalui indra penglihatan atau peraba.

6. *Space* (Ruang)



Gambar 2.18 Ruang

Sumber : kreasa.id

Ruang merupakan salah satu unsur yang lebih mudah dirasakan daripada dilihat. Ruang adalah daerah yang mengelilingi bentuk(Rahman et al., 2019). Pada gambar ilustrasi ruang bersifat maya, maka disebut ruang maya. Ruang maya bersifat pipih, datar, dan rata, atau seolah sejuk, berkesan trimatra, kesan jauh dan dekat, serta berkesan dalam. Ruang dibatasi oleh garis bingkai yang membentuk persegi atau persegi panjang.