

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

2.1.1. Tinjauan Buku

2.1.1.1. Definisi Buku

Buku sebagai salah satu media komunikasi yang mempunyai peran sangat penting dalam hal pengetahuan dan informasi pada saat ini. Buku sebagai media komunikasi mulai dari bentuk yang sederhana sampai pada bentuk seperti sekarang ini, digambarkan mulai dari menggunakan bahan dan alat yang kuno sampai menggunakan peralatan dengan teknologi mutakhir. Buku banyak digemari oleh masyarakat karena sifatnya yang praktis, dapat dibaca kapan saja, dan dimana saja, serta mudah di bawa kemana-mana.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku diartikan sebagai “lembar kertas yang berjilid, berisi atau kosong”. Pengertian ini sangat sederhana dan umum tetapi secara khusus menyatakan bahan, susunan, dan isi sebuah buku. Bahan buku itu adalah kertas yang disusun dalam bentuk berjilid serta berisi tulisan atau kosong.²

Buku menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia, dilihat dari penampilannya dapat didefinisikan sebagai kumpulan lembaran kertas empat persegi panjang yang satu sisinya dijilid bersama-sama, bagian depan dan belakang lembar-lembar kertas ini dilindungi oleh sampul yang terbuat dari bahan yang lebih tahan terhadap gesekan, kelembapan, dan lain-lain. Definisi ini terasa terlalu sempit karena belum mencakup rekaman lain, seperti misalnya gulungan kertas yang berfungsi sama dengan buku. Sebaliknya definisi ini juga dirasa terlalu luas sehingga mencakup buku tulis, buku kas, dan buku catatan lain.

² -----, 2012, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Terbaru, Penerbit Tim Prima Pena

Fungsi buku dapat didefinisikan sebagai alat komunikasi tertulis yang dirakit dalam satu satuan atau lebih agar penerapannya dapat bersistem, dan isi maupun perangkat kerasnya dapat lebih lestari, segi pelestarian inilah yang membedakan buku dari benda-benda komunikasi tertulis yang lebih pendek umumnya seperti majalah, surat kabar dan selebaran.³

Sejak awal buku dirancang dan dipergunakan sebagai media komunikasi dengan simbol-simbol tersendiri memuat perasaan, pikiran, gagasan, atau pengetahuan penulisnya untuk disampaikan kepada orang lain atau untuk dirinya sendiri. Buku dipergunakan pula sebagai sarana untuk melestarikan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Buku merupakan salah satu sumber informasi tentang perkembangan budaya manusia sejalan dengan perkembangan peradabannya. Secara fungsional buku berperan sebagai wahana dan sarana komunikasi tercetak dalam sejumlah bab dengan penyajian yang mengikuti suatu sistematika yang wajar.

2.1.1.2. Perkembangan Buku

Buku dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah book, yang artinya lembaran kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong, kitab,⁴ setiap sisi lembaran kertas pada buku disebut dengan halaman. Perkembangannya dalam bidang dunia informatika, buku kini dikenal dengan istilah e-book atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan teknologi komputer dan dapat pula dengan akses internet.

Informasi untuk menyampaikan perasaan dan pikiran atau gagasannya kepada orang lain, mulai dari bentuk yang paling sederhana sampai pada bentuk yang paling rumit. Bentuk komunikasi yang lazim dilakukan manusia ialah melalui bahasa lisan, bahasa gerak gerik

³ ----,2004, Ensiklopedi Nasional Indonesia, Penerbit PT. Delta Pamungkas, Jakarta

⁴ ----,2012, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Terbaru, Penerbit Tim Prima Pena

(*gesture*), bahasa tanda (*codes*), dan bahasa tulisan. Bahasa tulisan merupakan sarana komunikasi yang terakhir ditemukan walaupun penemuannya sudah lebih dari 4000 tahun yang lalu. Tulisan dalam bentuk yang paling sederhana dan mungkin lebih cenderung disebut dengan gambar-gambar yang sendiri-sendiri atau digabung-gabung sehingga mengandung makna, ditemukan di dinding-dinding gua ribuan tahun Sebelum Masehi (SM). Gambar-gambar dan tulisan-tulisan mengandung catatan tentang peristiwa-peristiwa yang dialami sekelompok manusia sehingga dapat diketahui oleh orang lain dan kemudian menjadi sejarah. Gambar-gambar di dinding-dinding goa itu berkembang menjadi awal perwujudan budaya tulisan dalam bentuk paling sederhana sebagai media komunikasi.

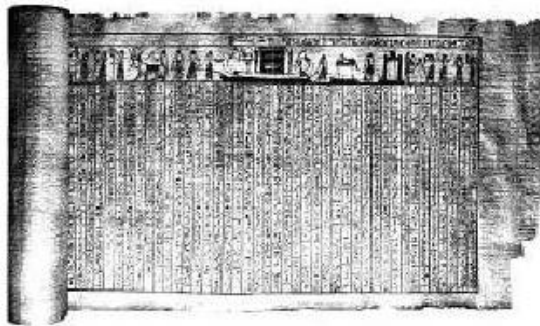
Penduduk yang bermukim di pinggir Sungai Euphrates di Asia Kecil sekitar tahun 2000 SM membuat tulisan pada lempengan tipis dari tanah liat, kemudian dibakar sehingga keras. Informasi dalam bentuk gambar atau tulisan pada lempengan tanah liat itu dapat disimpan dan dibawa ke tempat lain sehingga lebih banyak orang dapat membaca dan mengetahuinya.

Penduduk di Sungai Nil, menggunakan batang pohon papyrus dalam membuat buku. Pohon ini banyak tumbuh di pesisir Laut Tengah dan di sepanjang pinggir Sungai Nil. Pohon papyrus dipotong-potong dengan panjang sekitar 60 cm, kemudian kulitnya dibuang. Potongan pohon papyrus ini diiris tipis-tipis dan disambung-sambung dengan lem sehingga menjadi lembaran panjang yang kemudian digulung. Di atas gulungan inilah orang membuat gambar dan tulisan. Model gulungan ini juga dipakai oleh bangsa Romawi untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tulisan dan gambar dengan bahan yang dipakai adalah kulit domba yang disebut perkamen (*parchment*) yang pembuatannya lebih mudah daripada dari kayu.



Gambar 2.1. Ancient Writing Material: Papyrus

Sumber: The University of Michigan, Papyrus Collection



Gambar 2.2. Papyrus Scroll

Sumber: Booktimeline

Informasi tertulis dalam bentuk gulungan masih dipakai untuk berbagai keperluan sampai sekitar tahun 300 Masehi (M). Gulungan itu dibuat semakin panjang dengan menyambung-nyambungannya dan dijahit sehingga semakin kuat. Bentuk ini disebut *codex* yang menjadi cikal bakal lahirnya buku seperti yang ada sekarang ini.

Penemuan kertas dari bahan serat yang disebut *hennep* di Tiongkok pada tahun 105 M memberikan pengaruh besar dalam pembuatan buku yang sebelumnya dalam bentuk gulungan menjadi bentuk terjilid. Pembuatan kertas menyebar dan berkembang ke negeri-negeri lain seperti ke Asia Tengah, Arab, Spanyol dan Eropa. Pabrik kertas pertama dibangun di Perancis pada tahun 1189, di Italia pada tahun 1276, dan di Jerman pada tahun 1391.

Tahun 1400 informasi dalam bentuk tulisan dibuat dengan tangan memakai tinta dan disalin untuk penggandaan dan penyebarluasan.

Pekerjaan menulis atau menyalin itu banyak dilakukan biarawan. Semula hasil salinan tangan dan perusahaan-perusahaan sampai Johannes Gutenberg di kota Mainz, Jerman, menemukan mesin cetak yang masih sangat sederhana pada tahun 1450. Mesin cetak pertama yang dibuat oleh Guttenberg adalah pembuatan huruf-huruf lepas yang terbuat dari timah. Huruf-huruf tersebut kemudian disusun dengan menggunakan acuan yang dapat distel melalui mesin ini bahan informasi tercetak dapat digandakan dalam jumlah banyak. Proses susun huruf dan cetak inilah merupakan awal percetakan.



Gambar 2.3. Johann Guttenberg, page from the Guttenberg Bible

Sumber: uic.edu/depts/classes/gutenbr

Selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mesin cetak pun berkembang dan membawa dampak dalam percetakan buku. Dewasa ini mesin susun huruf hampir ditinggalkan dalam pencetakan buku. Memakai kecanggihan komputer, naskah dapat diketik, diberikan ilustrasi, diedit, dan diatur atau disusun sesuai dengan jenis serta ukuran huruf dalam tata letak yang dikehendaki, termasuk pembuatan gambar dan warna, serta langsung dihubungkan ke mesin cetak yang secara otomatis memprosesnya sehingga tercetak, terjilid, terpotong menjadi buku yang siap digunakan. Di samping lebih cepat, pembuatan buku dapat dilakukan dengan lebih menarik penampilannya serta dalam jumlah yang lebih banyak. Perkembangan program lunak (*software*)

komputer seperti program Page Maker dan Microsoft Word, penulis atau pengarang buku dapat merancang dan menyusun naskahnya dalam bentuk yang dikehendaki.

2.1.2. Tinjauan Cerita Bergambar

2.1.2.1. Definisi Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku bergambar tetapi dalam bentuk cerita, bukan buku informasi. Dengan demikian buku cerita bergambar sesuai dengan ciri-ciri buku cerita, mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, alur).

Definisi menurut Ciptanti Putri, buku cerita bergambar secara umum adalah sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita.⁵ Phaidon dalam bukunya *The Art Book*, cerita bergambar adalah usaha untuk menjadikan suatu cerita menjadi lebih jelas dalam bentuk gambar pada sebuah media.⁶

Cerita menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertiannya memiliki definisi sebagai berikut:

- Tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal, peristiwa, kejadian, dan sebagainya.
- Karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, ataupun penderitaan orang, kejadian, dan sebagainya.
- Lakon yang diwujudkan atau dipertunjukkan dalam gambar hidup seperti sandiwara, wayang, dan lain-lain.
- Omongan, omong kosong, dongengan.

Bergambar dapat memiliki pengertian dihiasi dengan gambar, atau ada gambarnya. Fungsi gambar yang sebetulnya adalah penghias dan pendukung cerita serta membantu proses pemahaman terhadap suatu obyek dalam cerita.⁷

⁵ Putri, Ciptanti. *Pustaka – Memahami Genre Buku Cerita Anak*. 2004

⁶ Yuriko Wibisono, Liauw. 2008, *Cerita Bergambar tentang Ken Arok*. Surabaya

⁷ W.J.S Poerwadarminta. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka Jakarta

Pengertian cerita bergambar dapat disimpulkan, yaitu merupakan karya literatur yang mengkombinasikan antara aspek visual dan verbal. Definisi ini sebagai salah satu seni gambar berurutan yang menyajikan kisah, karangan ataupun dongeng melalui kekuatan bahasa gambar dan tulisan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, kejadian, dan sebagainya. Hiasan gambar untuk membantu proses pemahaman terhadap suatu obyek dalam cerita yang dipadukan dalam suatu komposisi.

2.1.2.2. Genre Buku Cerita Bergambar

Bahasa merupakan alat utama dalam belajar membaca, seperti yang telah kita ketahui bahwa bahasa adalah dasar komunikasi utama pada manusia, jika anak mengalami kesulitan dalam berbahasa maka akan menimbulkan dampak negatif. Metode maupun media yang digunakan harus tepat agar dapat menarik minat anak-anak untuk giat dalam belajar. Bacaan untuk anak-anak alangkah baiknya jika kita mengenalkan buku cerita bergambar yang sesuai dengan usia mereka, untuk membantu perkembangannya.

Berdasarkan definisi buku cerita bergambar, memiliki beberapa genre sebagai berikut:⁸

a. Baby Books

Materinya berupa pantun dan nyanyian sederhana, permainan dengan jari, atau sekedar ilustrasi cerita tanpa kata-kata sama sekali (mengandalkan ilustrasi serta kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi). Buku ini untuk balita dibawah tiga tahun berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Ceritanya terkait erat dengan kesehatan anak, atau tentang edukatif serta pengenalan warna, huruf, angka, bentuk, dan lain-lain. Jumlah halaman sekitar 12 dan banyak yang berbentuk board books (buku yang kertasnya sangat tebal seperti karton), pop-ups (buku yang halamannya berbentuk tiga dimensi), lift-the flaps

⁸ Putri, Ciptanti. Pustaka – Memahami Genre Buku Cerita Anak, 2004

(buku yang dapat bersuara, memiliki format unik atau dengan tekstur tertentu).

b. Picture Books

Umumnya buku setebal 32 halaman untuk anak usia 4-8 tahun. Plotnya masih sederhana, dengan satu karakter utama yang seutuhnya menjadi pusat perhatian dan menjadi alat penyentuh emosi dan pola pikir anak. Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak pada genre ini biasa menggunakan lebih dari 1.500 kata, biasanya sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di usianya. Buku genre ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam. Cerita nonfiksi dalam format ini dapat menjangkau sampai usia 10 tahun, dengan tebal sampai 48 halaman, dan berisi hingga 2.000 kata dalam teksnya.

c. Early Picture Books

Buku cerita bergambar ini sebetulnya dengan picture books untuk usia 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format board book untuk melebarkan jangkauan pembacanya. *The Very Hungry Caterpillar* (Philomel Publishing) karya Eric Carle salah satu contohnya.

d. Early Readers

Buku genre ini untuk anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 4-6 tahun). Ilustrasi berwarna disetiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih dewasa. Ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi dalam bab-bab pendek. Tebal buku biasanya 32-64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200-2.000 kata. Cerita disampaikan dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif, menggunakan kalimat sederhana (satu gagasan per kalimat). Biasanya ada 2-5 kalimat di tiap halaman. Seri *I Can Read* yang diterbitkan Harper Trophy merupakan contoh terbaik di genre ini.

e. Transition Books

Buku ini disebut juga sebagai “chapter books tahap awal” untuk anak usia 6-9 tahun merupakan jembatan penghubung antara genre easy readers dan chapter books. Gaya penulisannya persis dengan easy readers, namun lebih panjang (naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2-3 halaman per bab). Ukuran trim per halamannya lebih kecil, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam putih disebagian halamannya dan beberapa halamannya tidak terdapat ilustrasi. Jumlah kata per baris biasanya antara 8-12 kata. Kalimat tidak lagi dipecah menjadi baris pendek dan ada banyak ruang kosong pada setiap halaman.

f. Chapter Books

Buku ini dikhususkan untuk anak 7-10 tahun. Terdiri dari 45-60 lembar yang terbagi menjadi bab-bab yang pendek sehingga pembaca dapat menyelesaikan seluruh bab dalam waktu yang lebih singkat. Walaupun terbagi menjadi beberapa bab pendek tapi kisahnya tidak jauh dari segi emosional. Kisahnya lebih padat dibandingkan genre transition books. Kalimat-kalimat sudah menjadi lebih kompleks, paragraf yang dipakai masih pendek (rata-rata 2-4 kalimat). Karakteristik umum dari genre ini adalah cerita disetiap akhir bab dibuat menggantung ditengah-tengah sebuah kejadian untuk membuat pembaca merasa penasaran untuk membaca kelanjutannya, serial Herbie Jones karangan Suzy Kline (Puffin Publishing) dan Ramona karya Beverly Cleary (Morrow Publishing) dikatakan masuk dalam genre buku ini.

g. Middle Grade

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

h. Young Adult

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

2.1.2.3. Perkembangan Cerita Bergambar Di Dunia

Tradisi manusia dalam bercerita dengan gambar diperkirakan sama tuanya dengan tradisi bercerita dengan menggunakan bahasa, dan dapat dikatakan lebih tua dibandingkan tradisi bercerita menggunakan tulisan. Hal ini dapat dikatakan pada Hieroglips Mesir dan huruf Cina kuno. Huruf Mesir kuno tersebut mulai terlihat abstrak dan tidak menyerupai benda-benda tertentu.

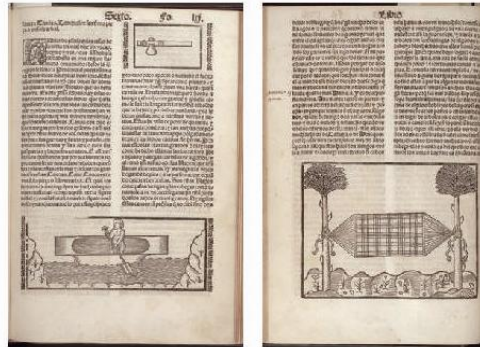
Buku cerita bergambar awalnya terilhami dari ilustrasi yang ditemukan pada gulungan daun papyrus dan kertas kulit yang ditemukan di Mesir pada tahun 2100 SM, yaitu manuskrip berjudul 'Book Of The Dead' yang panjangnya mencapai 15-30 meter ini merupakan buku petunjuk upacara pemakaman yang seluruhnya terdiri atas ilustrasi dan teks berwarna.



Gambar 2.4. Papyrus of Hunefer

Sumber: timetrips.com/sennedjem

Buku cerita berkembang mengikuti perkembangan percetakan pada dasarnya cetakan adalah hasil karya yang menggunakan tinta di atas media kertas maupun media lainnya. Percetakan mengalami berbagai macam pengembangan, banyak teknik muncul sepanjang sejarah. Beberapa teknik yang terkenal adalah sablon, etsa, woodcut, dan litografi.



Gambar 2.5. Ilustrasi buku cerita Historia Gonzalo Oviedo

Sumber: log.gov/exhibits/treasures

Penulisan cerita maupun dokumen pada awalnya menggunakan tempurung hewan, namun bahan tersebut sangat terbatas jumlahnya. Akhirnya bahan tersebut digantikan dengan balok-balok kayu yang diukir. Ditandai dengan penemuan teknik woodblock atau teknik cetak kayu pada abad IX di Cina.



Gambar 2.6. The Children Are Playing karya Feng Zhen, teknik woodcut

Sumber: wesleyan.edu

Awal mula cerita bergambar dan komik muncul di Jepang berbentuk lukisan gulung pada abad ke-6, saat itu ajaran agama budha mulai diperkenalkan di Jepang.



Gambar 2.7. Diamond Sutra

Sumber: [rightreading.com/gutenberg.asia/Diamond Sutra](http://rightreading.com/gutenberg.asia/Diamond%20Sutra)

Momentum munculnya Ukiyo-e atau floating world pictures. Istilah tersebut merupakan Buddhisme yang artinya berubah menjadi obsesi hedonis dalam hidup. Ukiyo-e adalah gambaran kenikmatan hidup yang singkat. Dibuat pertama kali oleh Moronobu Hishikawa di sekitar tahun 1670 setelah menemukan cara cetak monokrom dengan woodblock prints yang kemudian populer pada abad pertengahan 19 (Maylon, n.d.)



Gambar 2.8. Moronobu Hishikawa Ukiyo-e

Sumber: viewingjapaneseprints.net

Buku ilustrasi pertama kali muncul di Jerman dan Italia. Johann Guttenberg yang berasal dari kota Mainz Jerman, mengembangkan teknologi percetakan pada tahun 1440. Berdasarkan desain mesin pemeras anggur, Guttenberg mengembangkan penggunaan moveable type dan memulai penggunaan tinta minyak. Gambar Eropa paling pertama bergaya cetak Guttenberg adalah Dance of Death pada tahun 1499 oleh Mathias Huss di Lyon.



Gambar 2.9. La Grant Dance Macabre karya Matthias Huss, Lyons

Sumber: godecookery.com

Abad ke 17 ditandai dengan kemajuan Perancis dalam menghasilkan karya ilustrasi roman dengan ukuran halaman yang disesuaikan. Teknik cetak woodcut mulai tergantikan oleh teknik etching atau etsa, yaitu garis-garis pada gambar dipotong ke plat tembaga dengan menggunakan cairan asam, tinta diaplikasikan pada bagian yang telah diukir kemudian dicetakkan di kertas.

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

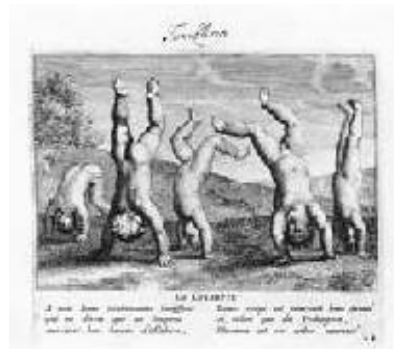
Aesop's Fable pertama kali diterbitkan dalam bahasa Inggris pada tahun 1484 yang terjemahannya digarap oleh William Caxton. Aesop's Fable menjadi salah satu buku yang terkemuka di kalangan anak-anak, tapi pada edisi awalnya dibutuhkan penyesuaian cerita agar lebih mudah dimengerti oleh anak-anak.



Gambar 2.10. Ilustrasi Fabel Aesop karya Stephen Gooden, 1936

Sumber: library.ucla.edu/libraries/special/childhood

Tahun 1658 hadir pula pelopor buku anak-anak, yaitu John Amos Comenius dengan karyanya *Orbis Sensualium Pictus* (the visible world in picture) yang berupa ensiklopedi kumpulan ilustrasi bertemakan alam. Buku ini dikenal sebagai picture book anak-anak pertama. Masing-masing halaman Comenius menonjolkan block print dan teks yang mengidentifikasi unsur-unsur dalam gambar. Buku ini juga menjadi pelopor bagi buku pelajaran berilustrasi yang terkenal di Eropa selama 2 abad berikutnya, serta diterbitkan dalam berbagai edisi dan bahasa.



Gambar 2.11. Ilustrasi *Les Jeux et plaisirs* tidak l'enfance, Jacques Stella

Sumber: library.ucla.edu/libraries/special/childhood

Perkembangan di bidang pendidikan anak mulai terjadi pada akhir abad 17, yang menjadi dasar dari perubahan ini adalah tulisan filosofis John Locke dan Jean-Jacques Rousseau. Pada tahun 1693, John Locke menulis *Some Thoughts Concerning Education*, pada tulisan ini dijelaskan bahwa "anak-anak harus diperlakukan sebagai makhluk rasio". Mereka

tidak harus dihindarkan untuk menjadi anak-anak, maupun dari permainan dan tiggah lakunya, tetapi mereka harus dihindarkan dari perilaku yang merusak.



Gambar 2.12. Orbis Sensualium Picture karya John Amos Comenius

Sumber: library.ucla.edu/libraries/special/childhood

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

Sepanjang akhir abad 19, literatur anak klasik banyak bermunculan. Perkembangan teknik cetak telah mempengaruhi gaya ilustrasi. Teknik cetak aquatint telah populer untuk buku-buku tipografi pada abad ke 19. Pada awal abad ke 20, Jepang mulai memberi pengaruh besar di Perancis yang mengandalkan imajinasi bagus serta imajinatif yang digunakan pada buku anak-anak.

Buku cerita bergambar semakin marak dan populer dengan kualitas yang semakin bagus, baik dalam hal kualitas isi cerita maupun teknik cetak, dan pengemasannya. Tak terhitung banyak buku-buku cergam yang

berada di pasaran dengan kualitas yang semakin meningkat mengikuti perkembangan alat cetak yang juga semakin baik.

2.1.2.4. Perkembangan Cerita Bergambar Di Indonesia

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

Cerita bergambar di Indonesia yang pada awal mulanya dikategorikan sebagai ilustrasi naratif, banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam.



Gambar 2.13. Relief Candi Borobudur

Sumber: Borobudurpark.com/relief

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

Bali juga terdapat cergam, ilustrasi dan lukisan yang dibuat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno, tema ceritanya Dampati Lelagon atau Darma Lelagon. Selain itu Indonesia juga mempunyai Wayang Beber di Jawa yang menggunakan teknik bercerita dengan gambar adegan per adegan, dalanglah yang menarasikan satu persatu gulungan.

Jaman keemasan cergam dimulai tahun 1950, jaman dimana komik lokal di Indonesia mendominasi daya tarik pembaca komik di Indonesia, yaitu ketika sebuah buku yang mengadaptasi legenda kung fu Cina, yang sering kali dikenal dengan Kho Ping Hoo atau Asmaraman Sukowati yang berasal dari Solo, dimana karya tersebut telah memadukan dua kebudayaan yang berbeda yaitu antara Tionghoa dengan kebudayaan Jawa.

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

Tahun 1900 hingga sekarang ini, para komikus dan ilustrator mulai resah dengan situasi cergam di Indonesia. Cergam tidak lagi dilirik para pembaca di Indonesia, ide-ide orisinal dari mereka kurang dihargai. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya cergam maupun komik impor yang lebih banyak digemari oleh pembaca di Indonesia, dimana semuanya juga ditunjang oleh berbagai media pendukungnya.

2.1.3. Tinjauan Tentang Dongeng

Cerita pendek yang disampaikan secara lisan, dimana dongeng adalah cerita prosa rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi. Dongeng itu disampaikan dari mulut ke mulut sehingga tidak mengherankan jika kebenaran isinya makin berkurang, di dalam pembicaraan sehari-hari dalam bahasa Inggris dongeng disebut folklore.⁹

Surana: *La Ode Taalami* 2008:18 berpendapat bahwa dongeng umumnya merupakan percakapan yang diturunkan atau yang diceritakan kembali dari mulut ke mulut. Ceritanya hanyalah bualan semata-mata,

⁹ James, Danandjaja. 1997. *Folklor Indonesia*, Penerbit Pustaka Utama Grafiti. Jakarta

khayal dan ajaib. Tujuan utama adalah khayalan merupakan penghibur sedih dan pelipur lara. Isinya banyak mengandalkan nasehat serta gambaran kehidupan masyarakat. (*Sumber: Dongeng-Menurut para ahli*).

Handajani 2008:14 mengemukakan bahwa dongeng dikemas dengan perpaduan antara unsur hiburan dengan unsur pendidikan. Unsur hiburan dalam dongeng dapat ditemukan pada penggunaan kosa kata yang bersifat lucu, sifat tokoh yang jenaka, dan penggambaran pengalaman tokoh yang jenaka, sedangkan dongeng memiliki unsur pendidikan ketika dongeng tersebut mengenalkan dan mengajarkan kepada anak mengenai berbagai nilai luhur, pengalaman spiritual, petualangan intelektual, dan masalah-masalah sosial di masyarakat. (*Sumber: Dongeng-Pengertian Dongeng*).

Dongeng merupakan media yang sangat efektif untuk menanamkan berbagai nilai dan etika terhadap seseorang. Nilai-nilai yang bisa dipetik dari dongeng adalah nilai kejujuran, kerendahhatian, kesetiakawanan, kerja keras, dan lain sebagainya. Kegiatan mendongeng juga akan menumbuhkan kecintaan seseorang pada buku karena dapat menemukan banyak hal positif yang bisa diperoleh dengan membaca buku.

Menurut Dr. Tjut Rifameutia Psi., manfaat yang diperoleh yaitu:

- Dongeng sebagai sarana atau alternatif hiburan yang positif bagi anak daripada anak berkulat seharian di televisi dan games station-nya.
- Dongeng yang mengandung pesan moral dapat menyampaikan nilai sosial dan keluarga.
- Alur cerita, detil, tokoh yang dikisahkan dapat membantu mengasah kemampuan nalar.
- Dongeng dapat menjadi sarana mengungkapkan pikiran dan emosi anak.
- Cerita dalam dongeng dapat mendorong anak untuk mengembangkan daya imajinasinya.

Buku dongeng dapat bermanfaat untuk seseorang menerima pengaruh pada perkembangan fisik, intelektual, dan mental seseorang. Kecerdasan kognitif akan terasah melalui keterampilan berimajinasi dan menyimpulkan makna yang terkandung dalam cerita. Dongeng dapat digunakan sebagai sarana mewariskan nilai-nilai luhur tradisi dan budaya. Ada tiga jenis dongeng yaitu:

- Dongeng binatang atau fabel yaitu sebuah dongeng yang di dalamnya menceritakan tentang perbuatan baik atau buruknya binatang, di dalam fable tokoh binatang berperilaku seperti manusia. Hal tersebut menggambarkan watak dan budi pekerti manusia.
- Dongeng biasa yaitu dongeng yang menceritakan tentang tokoh baik suka maupun duka.
- Dongeng lelucon yaitu dongeng yang berisikan cerita lucu tentang tokoh tertentu.

2.1.4. Tinjauan Tentang Pulau Sumbawa

2.1.4.1. Pulau Sumbawa

Pulau Sumbawa berasal dari kata samawa, yang dapat diartikan dalam tiga poin pokok penggalan kata yaitu, SA, MA, dan WA. dimana bila ketiga penggalan kata itu diartikan perpenggalannya dapat diartikan: SA berarti Sakinah, MA berarti Mawatdah dan WA berarti Warrahmah. Ditinjau dari segi bahasa samawa berasal dari kata Samawi yang berarti langit atau dataran tinggi secara kharfiah samawa dapat diartikan kerajaan langit yang menjunjung tinggi rasa demokrasi yang tinggi guna membentuk masyarakat yang damai dan diridoi Allah SWT. *(Sumber:Admin :Kebudayaan Sumbawa Di Masa Transisi).*

2.1.4.2. Batas Administratif



Gambar 2.14. Peta Pulau Sumbawa

Sumber: pulau sumbawa.com/peta

Geografis wilayah Pulau Sumbawa berada antara $8^{\circ}47'LU$ $118^{\circ}5'BT$ / $8,783^{\circ}LS$ $118,083^{\circ}BT$ dengan luas wilayah $15,448 \text{ km}^2$ dengan batas-batas sebagai berikut:¹⁰

- Batas Barat : Selat Alas memisahkan dengan Pulau Lombok.
- Batas Timur : Selat Sape memisahkan dengan Pulau Komodo.
- Batas Selatan : Samudra Hindia.
- Batas Utara : Laut Flores.

Pulau Sumbawa terdiri dari 4 kabupaten dan 1 kota yaitu: Sumbawa Barat, Sumbawa, Dompu, Bima, dan satu kota yaitu Bima. Luas keseluruhan $15,448 \text{ km}^2$ dengan jumlah penduduk sesuai sensus tahun 2005 sejumlah 1.219.590 jiwa. Titik tertingginya adalah gunung Tambora (2.824 m), yang merupakan gunung api aktif. Keunikan yang dimiliki Pulau Sumbawa yaitu Pulau Bungin yang termasuk dalam wilayah kecamatan Alas kabupaten Sumbawa. Pulau Bungin merupakan pulau terpadat di dunia yang memiliki kepadatan 15000 jiwa/ km^2 .

2.1.5. Tinjauan Tentang La Golo

Cerita ini berasal dari Dompu, kabupaten di Pulau Sumbawa. Di suatu desa, tinggal sepasang suami istri yang kaya. Sang istri melahirkan

¹⁰ ---Wikipedia: Pulau Sumbawa, 2013

seorang anak laki-laki yang diberi nama La Golo. Nama La Golo terkandung maksud agar setelah besar dengan bersenjatakan golo (golok), ia dapat membuka lahan baru sehingga kebun mereka bertambah banyak. Sejak kecil, La Golo selalu dimanjakan oleh kedua orang tuanya. Akibatnya, La Golo tumbuh menjadi anak yang malas. Setiap hari La Golo berkelahi dengan teman-temannya, ia pun melawan orang tuanya.

Akhirnya mereka bersepakat untuk membuang anaknya. Tibalah mereka pada sebuah pohon yang besar. Begitu pohon itu tumbang, La Golo menahan dengan tubuhnya yang besar. Tubuh La Golo tertindih oleh pohon itu. Keesokan hari disiapkan doa rowa (doa arwah) atas kematian anaknya. Tiba-tiba La Golo telah berdiri di depan kedua orang tuanya.

La Golo tidak berubah perilakunya setelah peristiwa itu, kenakalannya semakin menjadi-jadi. Mereka berencana membawa La Golo ke hutan yang jauh. Ayahnya membawa ponda (labu air) yang sudah kering. Ponda ini bisa menimbulkan suara “Hoooo”, seperti suara orang menjawab jika ditiup atau tertiup angin. Setelah berjalan, sampailah mereka di hutan yang dituju. Di situ terdapat pohon yang sedang berbuah, segera ia memanjatnya sementara ayahnya meninggalkannya. Saat La Golo memanggil ayahnya, terdengar jawab “Hoooo”. Tenanglah hati La Golo.

Puas memakan buah, La Golo turun mencari ayahnya. Dicari ke arah suara “Hooo” tadi, namun yang dijumpai adalah buah ponda. Sadarlah La Golo, bahwa orang tuanya sengaja membuangnya karena tabiatnya yang buruk. Dia berusaha kembali ke rumahnya, namun tidak bisa.

Suatu hari berada di tengah hutan, La Golo melihat seseorang sedang berjalan ia memberanikan diri menyapa orang itu. Mereka saling berkenalan orang itu adalah Sandari, La Ngepe dan La Bonggo. Suatu hari, mereka bertemu dengan seekor rusa. La Golo ingin memiliki kepandaian berlari, akhirnya mereka berguru kepada rusa tersebut. Mereka kini telah memiliki ilmu berlari secepat rusa. Mereka bertemu pula dengan seekor

beruk. Beruk itu pun diminta mengajarkan ilmu memanjatnya. Beberapa waktu kemudian, mereka bertemu dengan seekor kerbau liar yang tanduknya sangat kuat. Mereka merasa belum lengkap kalau belum memiliki ilmu ntumbu (tumbuk kepala) yang dimiliki kerbau. Akhirnya, kerbau itu pun mengajarkan ilmu tumbuk kepalanya.

Suatu hari mereka mencari ikan di laut. Tugas pertama adalah membendung jatuh pada Sandari, karena sandari berarti pagar pembatas air. Setelah air laut itu dibendung, selanjutnya adalah tugas La Bonggo untuk mengeringkan airnya karena bonggo berarti mengeringkan air. Setelah itu La Ngepe mempunyai tugas menangkap ikan-ikan. Ngepe dalam bahasa Bima berarti menangkap ikan.

Ketika mereka sedang beristirahat sambil memikirkan cara memperoleh api untuk membakar ikan, tampaklah asap api di kejauhan. Asap yang mengepul ternyata datang dari sebuah rumah milik sepasang raksasa, yaitu Ompu dan Wa'i Ranggasasa (kakek dan nenek Raksasa). La Golo pergi ke rumah Ompu dan Wa'i Ranggasasa, diikuti teman-temannya dengan suara lantang ia menantang Ompu dan Wa'i Ranggasasa.

Ketika Ompu dan Wa'i Ranggasasa menyerang, La Golo pun sudah bersiap dengan ilmu ntumbu-nya. Terjadilah benturan kepala yang sangat keras. Raksasa itu menjerit kesakitan dan kemudian mati seketika dengan bebas, mereka membakar ikan di situ. Akhirnya mereka mengembara lagi, sampailah mereka di sebuah desa dari penduduk desa mereka mendengar bahwa di istana sedang ada berbagai permainan.

La Golo pun ikut bertanding dengan ilmu lari yang diperoleh dari sang rusa dan ilmu memanjat yang diajarkan oleh sang beruk, ia menjadi juara lari dan memanjat. Tibalah gilirannya mengikuti sayembara ntumbu melawan jagoan istana. Terdengar aba-aba dan bendera kuning telah dijatuhkan, La Golo lari dan meloncat ke arah lawannya bak seekor kerbau liar. Kepala mereka telah beradu, terdengarlah benturan yang amat keras. Jagoan istana itu tergeletak tak sadarkan diri. La Golo menjadi pemenang

pertandingan itu. Para penonton bersorak dan mengelu-elukan La Golo sang juara.¹¹

2.2. Tinjauan Tentang Visual

2.2.1. Tinjauan Tentang Unsur Gambar¹²

a. Titik

Titik merupakan unsur visual yang wujudnya relatif kecil, di mana dimensi objeknya memanjang dan melebar dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam karya seni berbentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b. Garis

Garis adalah suatu unsur yang terdapat dalam seni rupa, merupakan bagian yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetika. Garis dapat diamati secara visual pada tiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa. Garis memiliki dimensi yang memanjang serta memiliki arah. Sifat-sifat dari garis adalah:

- Garis tegak dapat mengungkapkan kesan kuat, kokoh, tegas, dan hidup.
- Garis datar dapat mengungkapkan kesan lemah, tidur, dan mati.
- Garis lengkung dapat mengungkapkan kesan lemah, lembut, dan mengarah.
- Garis patah dapat mengungkapkan kesan tajam, tegas, hati-hati, dan naik turun.
- Garis miring dapat mengungkapkan kesan sedang dan menyudutkan.
- Garis berombak dapat mengungkapkan kesan halus, lunak, dan berirama.

Fungsi dari goresan dalam seni rupa adalah:

- Sebagai batas atau tepi

¹¹ Cerita Nusantara: La Golo Sumbawa

¹² Kusrianto, Adi, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2007

Menunjukkan citra struktur atau representasi, betuk atau bidang.
Garis ini sering disebut garis blabar atau garis kontur.

- Sebagai garis grafis

Memberikan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika, nilai irama, dan nilai arah.

- Sebagai garis tekstur

Menunjukkan kesan dimensi dan kesan tekstur. Garis ini sering disebut dengan garis arsir.

c. Gelap terang (value)

Kualitas gelap terang atau value adalah warna-warna yang dapat memberikan kesan gelap dan terang atau gejala warna dalam perbandingan hitam putih. Karya seni rupa gelap terang dihadirkan untuk memberikan nilai estetika, artinya untuk memperjelas kehadiran unsur-unsur seni rupa lainnya. Unsur ilustrasi ada dua macam teknik gelap terang, yaitu peralihan bertahap atau gradasi (*chiaroscuro*) dan bayangan tanpa gradasi (*silhouette*). Teknik ini digunakan oleh para seniman sejak jaman renaissance seperti Leonardo Da Vinci yang kemudian dilanjutkan oleh seniman pada jaman baroque yang dikembangkan menjadi teknik iluminasi yaitu teknik pencahayaan untuk mendramatisir gambar dan mempertegas volume dengan sedikit cahaya dari satu sumber.

d. Bentuk dan Ruang (Shape)

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang, pembagian bidang atau jarak antara objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

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

2.2.2. Elemen Buku Cerita Bergambar

a. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi menurut Wikipedia Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk¹³ dan untuk menerangkan suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya.

Ada jenis-jenis ilustrasi dibedakan sebagai berikut:

Ilustrasi berdasarkan sifat dan fungsinya:¹⁴

- Ilustrasi yang bertujuan menjelaskan keadaan yang dilihat, hal fakta.
- Ilustrasi yang memvisualkan apa yang diimajinasikan.
- Ilustrasi yang memvisualkan ide atau konsep, biasanya dalam bentuk simbol.
- Ilustrasi yang berfungsi untuk menghias, biasa disebut dekoratif, tujuannya untuk memperindah, menambah nilai estetis karya sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan bagi pengamatnya.
- Ilustrasi yang menjadi jembatan untuk memahami bahasa verbal.

Ilustrasi berdasarkan gaya layoutnya:

- Layout yang memisahkan antara gambar dan tulisan pada bagian halamannya.
- Layout dengan gambar yang dominan.
- Layout yang rata membagi porsi gambar dengan cerita.
- Layout terkotak-kotak.
- Layout dengan grid, biasanya gambar hanya menempati sebagian kecil halaman.

¹³ Ilustrasi. Wikipedia Bahasa Indonesia

¹⁴ Michael, Polard. *Technic of Illustration*. Johann Gutenberg. Jakarta, 1993

- Layout dengan gambar bersifat dekoratif, biasanya gambar hanya digunakan sebagai border isi cerita.
- Layout dengan gaya white space.

Ilustrasi berdasarkan teknik:

- Fotografi pictorial, ilustrasi dengan teknik fotografi dengan penekanan aspek estetis sehingga menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru.
- Manual, teknik gambar dengan keterampilan tangan, tidak dibantu mesin. Dengan teknik ini akan menimbulkan keunikan tersendiri pada setiap karya seorang seniman sebab keterampilan goresan tiap seniman berbeda.
- Komputerisasi, dengan menggunakan teknik ini semuanya serba terkontrol dan otomatis. Kelebihan dari teknik ini, dapat menghasilkan sesuatu dengan relatif singkat.
- Kubisme Sintetik atau Kolase, teknik yang menggunakan bermacam-macam kertas, kain, gambar atau media lain yang ditempel membentuk kesatuan.
- Photomontage, sama halnya dengan teknik Kubisme hanya saja menggunakan foto.

Ilustrasi berdasarkan teknik pewarnaan:

- Pewarnaan dengan teknik cat minyak.
- Pewarnaan dengan teknik cat air.
- Pewarnaan dengan teknik cat air dan arsir pena.
- Pewarnaan dengan teknik pensil warna.
- Pewarnaan dengan teknik cat poster.
- Pewarnaan dengan teknik manual dan komputer.

Ilustrasi berdasarkan goresan:

- Arsir, merupakan teknik yang mengisi daerah bayangan obyek, sehingga tampak bervolume. Macam-macamnya:
 - Arsiran garis lurus, dengan menggunakan garis secara berdampingan, berpotongan, acak dan sebagainya.

- Arsiran bentuk lengkung, arsiran ini mengikuti bentuk kelengkungan objek.
 - Dry brush, teknik ini menggunakan sapu cat untuk mengasilkan efek pecah-pecah.
 - Blocking, disebut juga pengecatan plakat. Yang paling terkenal adalah cat poster.
 - Pointilism atau tekstur, teknik ini memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang baik kasar maupun halus, keras, lembut dan sebagainya.
- b. Tipografi

Pengertian tipografi menurut buku *Manuale Typographicum* adalah penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Sebagai bagian dari kebudayaan manusia, huruf tak lepas dari kehidupan keseharian. Hampir setiap bangsa di dunia menggunakan sebagai sarana komunikasi. Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglyphe pada sekitar abad 1300 SM.

Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad ke-8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, maka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Tipografi saat ini mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan (hand drawn) hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya. Berikut beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig, antara lain:

1. Roman

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

2. Egyptian

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

3. Sans Serif

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

4. Script

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

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.¹⁵

¹⁵ Tipografi. Logo Resource Indonesia, Elemen Pembentuk Logo. 2006

c. *Layout*

Pengertian layout menurut Lori Siebert dan Lisa Ballard adalah bahwa layout yaitu cara mengatur huruf dan karya seni (foto, ilustrasi, atau karya grafis lainnya) pada kertas.¹⁶ Sebuah layout yang baik umumnya memenuhi 8 hukum desain sebagai berikut:¹⁷

1. Hukum Kesatuan

Semua bagian dari suatu layout harus menyatu guna membentuk keseluruhan layout. Kesatuan bagian layout ini dapat dikacaukan oleh suatu batasan yang mengganggu, terlalu banyak jenis huruf yang berbeda dan berlawanan, warna yang didistribusikan dengan sembarangan, unsur-unsur yang kurang proposional, atau layout yang 'semarak' dengan bagian-bagian yang membingungkan.

2. Hukum Keberagaman

Meski demikian, dalam suatu layout harus ada suatu perubahan dan pengkontrasan seperti menggunakan jenis huruf tebal (bold) dan medium, atau juga memanfaatkan ruang kosong dalam keseluruhan layout, tanpa menimbulkan kesan monoton.

3. Hukum Keseimbangan

Keseimbangan dapat ditampilkan secara optis dan simetris. Keseimbangan optis adalah sepertiga bagian bawah suatu ruang iklan sedang keseimbangan simetris dapat dicapai dengan pembagian, sehingga suatu rancangan desain dapat dibagi menjadi dua bagian yang sama, seperempat bagian dan seterusnya.

4. Hukum Ritme (Irama)

Ritme dapat diciptakan dengan menimbulkan kesan gerak dengan memasukkan teks pada setiap awal paragraf sehingga mata pembaca diarahkan dari paragraf yang satu ke berikutnya.

5. Hukum Harmoni (Law of harmony)

¹⁶ Siebert, Lori dan Lisa Ballard. *Graphic Design Basic: Making a Good Layout*, North Light Books, Cincinnati, 1992

¹⁷ Jefkins, Frank. *Periklanan*. Ed. Erlangga, Jakarta

Rancangan layout seharusnya tidak ada kekontrasan yang menyolok, membosankan, serta menyentak kecuali jika mengharapkan respon secara langsung dengan menggunakan teknik yang mengejutkan dan bombastis.

6. Hukum Proporsi (Law of Proportion)

Hal ini khususnya berkenaan dengan jenis ukuran huruf yang digunakan untuk lebarnya naskah pada bidang gambar, makin lebar suatu bidang gambar makin besar ukuran huruf dan sebaliknya.

7. Hukum Skala (Law of Scale)

Jarak penglihatan (visibility) tergantung pada skala nada serta warna, beberapa tampak kurang menyolok, sementara yang lain tampak terlalu menyolok.

8. Hukum Penekanan (*Law of emphasis*)

Penekanan merupakan hal yang penting, dan terkait erat dengan hukum lainnya terutama hukum keberagaman dan skala. Aturannya di sini adalah bila semua ditonjolkan maka yang terjadi adalah tidak ada hal yang ditonjolkan (*all emphasizes is no emphasis*) seperti yang terjadi bila terlalu banyak jenis huruf tebal yang digunakan, atau terlalu banyak huruf kapital yang digunakan.

Penataan layout antara gambar dan teks dalam buku cerita dapat bermacam-macam, yaitu:

1. Pemisahan halaman antara gambar dan teks. Teks yaitu berisi kisah cerita diletakkan di satu halaman, lalu pada halaman sebelumnya ditempatkan ilustrasi cerita satu halaman penuh dan full colour pada beberapa buku, didapatkan ada yang memasukkan sedikit gambar di halaman teks yang juga berkaitan dengan isi cerita.
2. Buku dalam satu halaman, bagian gambar lebih besar dari bagian teks pada layout jenis ini, gambar terlihat lebih mendominasi teks.
3. Buku dalam satu halaman, terbagi rata antara besar porsi gambar dan teks pada layout jenis ini, terlihat seimbang antara gambar dan teks.

4. Layout kotak-kotak, pada halaman yang sama terdapat beberapa teks yang bercerita dan beberapa gambar sebagian ilustrasi cerita.
5. Layout dua grid, pada layout ini satu halaman terdapat atas dua kolom dimana teks mendominasi sedangkan porsi gambar menempati sebagai kecil halaman.
6. Buku dalam satu halaman, teks mendominasi sedangkan gambar ditempatkan di sekitar teks sehingga terkesan seperti border atau bingkai.
7. Minimalis, menggunakan teknik white space, dengan sedikit gambar dan sedikit teks pada layout ini gambar tidak menempati satu halaman penuh.

d. Warna

Warna sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dalam unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Warna berdasarkan spektrum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Warna Primer: merupakan warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- Warna Sekunder: merupakan hasil campuran warna bersama antara berbagai warna primer seperti ungu, jingga, dan hijau.
- Warna Tersier: merupakan warna yang berada diantara berbagai warna yang ada seperti hijau kekuningan, biru keunguan, dan sebagainya.
- Warna Komplementer: merupakan warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Warna ini selalu berlawanan secara kontras dan jika dicampur akan menghasilkan warna kelabu seperti warna ungu dengan kuning, merah dengan hijau, dan sebagainya.
- Warna Analogus: merupakan warna yang mempergunakan warna terang gelap dan intensitas dari warna terdekat misalnya, kuning kehijauan, kuning jingga, dan sebagainya.

Sebuah gambar dan ilustrasi juga memiliki klasifikasi warna antara lain:

- Warna monochrome, ialah warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja dimana pada warna ini gambar hanya memiliki satu warna dan hanya bergambarkan dalam kualitas terang atau gelap.
- Warna Polychrome, ialah warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti hanya monochrome. Polychrom membuat obyek menjadi lebih realis dan ekspresif karena percampuran warna didasarkan pada warna yang dilihat.

Sementara menurut Molly E. Holzschlag dalam buku *Creating Color Scheme* membuat klasifikasi lain warna-warna, dan memberikan respons secara psikologis yaitu:

- Warna Merah yaitu mengartikan kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.
- Warna biru yaitu mengartikan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
- Warna hijau yaitu mengartikan alami, kesehataan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
- Warna kuning yaitu mengartikan optimis, harapan, filosofi, tidak jujur, pengecut, penghianatan.
- Warna ungu yaitu mengartikan soiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
- Warna Orange yaitu mengartikan energi, keseimbangan, kehangatan.
- Warna coklat yaitu mengartikan bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
- Warna abu-abu yaitu mengartikan intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
- Warna putih yaitu mengartikan suci, berih, kecermataaan, innocent, steril, kematian.

- Warna hitam yaitu mengartikan kekuatan, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, keanggunan.

2.2.3. Asas Desain

a. Laras

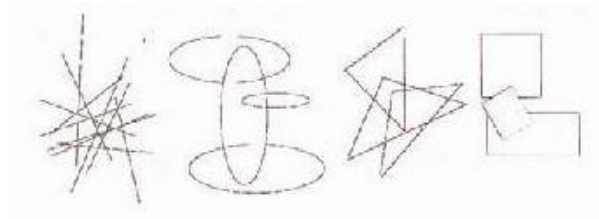
Keselarasan diciptakan dari penataan garis, bidang, ruang maupun bentuk-bentuk yang dipadukan sedemikian rupa, sehingga mewujudkan sebuah susunan kesatuan.

b. Kesatuan

Kesatuan memiliki tujuan untuk mewujudkan sebuah susunan yang unsurnya memiliki hubungan yang didasari syarat-syarat adanya medium kontras (perlawanan), variasi (selingan), transisi (peralihan), dominan (pusat perhatian).

o Kontras

Divisualkan dengan unsur rupa saling silang, sehingga terdapat nilai pertentangan. Kontras diperlukan untuk menghilangkan kesan monoton yang membosankan.

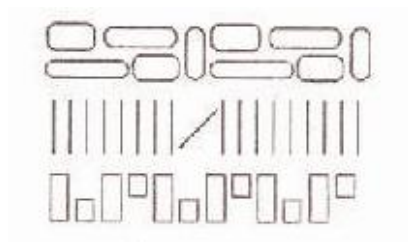


Gambar 2.15. Kontras

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

o Variasi

Variasi disusun agar tidak menimbulkan rasa bosan oleh adanya kesan monoton yang ada dalam sebuah komposisi. Variasi diwujudkan dengan membuat perbedaan bentuk, jarak, warna, dan sebagainya. Manfaat variasi adalah untuk menghilangkan kebosanan dan mencegah efek visual.

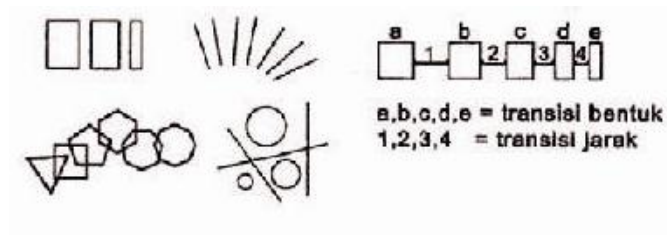


Gambar 2.16. Variasi

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

o Transisi

Transisi adalah suatu perubahan bentuk atau dimensi sedikit demi sedikit tanpa merubah bentuk asalnya secara visual. Transisi berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan perubahan atau pergeseran agar tidak terjadi kekontrasan yang berlebihan. Efek transisi dapat berpengaruh pada irama dan memberi efek keindahan yang terselubung.

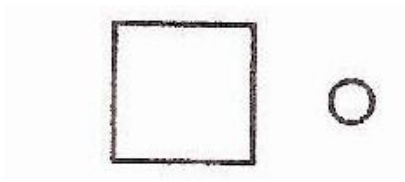


Gambar 2.17. Transisi

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

o Dominan

Dominan ada tiga macam: pertama, dalam hal ukuran. Gambar 2.19 bentuk persegi dominan terhadap lingkaran, sebab persegi lebih besar dari lingkaran. Kedua, dominan dalam hal jumlah. Gambar 2.20 tampak bahwa bentuk segitiga dominan terhadap persegi. Ketiga, dalam asas keseimbangan. Gambar 2.21 bentuk segitiga lebih dominan karena meskipun bentuk persegi lebih besar dalam hal jumlah dan ukuran, tetapi segitiga yang letaknya menyendiri akan lebih menjadi pusat perhatian karena satu-satunya bangunan yang berdiri sendiri.



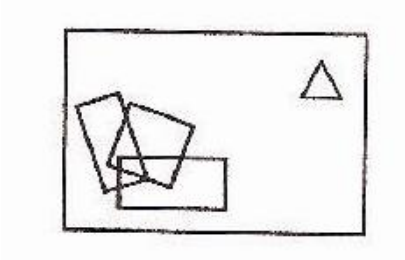
Gambar 2.18. Dominan dalam ukuran

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989



Gambar 2.19. Dominan dalam jumlah

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989



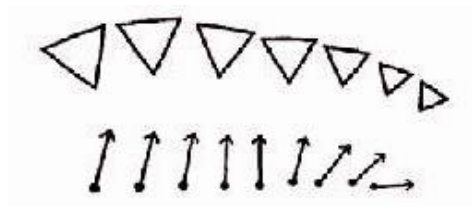
Gambar 2.20. Dominan dalam asas keseimbangan

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

2.2.4. Prinsip Desain

a. Gerak

Gerak adalah susunan unsur desain atau patra yang tidak teratur pada suatu komposisi yang mempunyai arah sama menuju pada suatu tujuan tertentu.

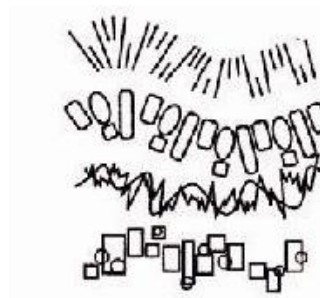


Gambar 2.21. Gerak

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

b. Irama

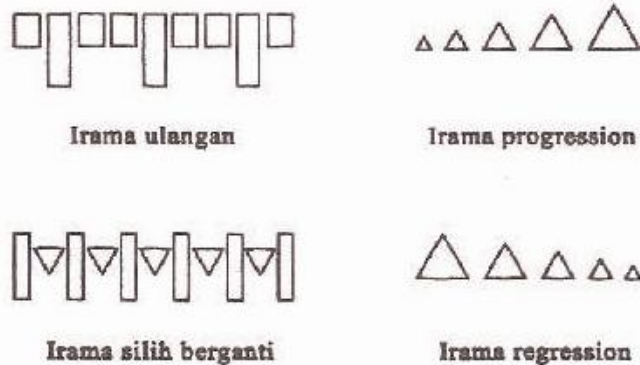
Irama adalah suatu gerak tertentu yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, sehingga terjadi pengulangan. Unsur yang berulang dan teratur seakan bergerak menimbulkan arah dan selanjutnya menjadi irama.



Gambar 2.22. Irama

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

Irama dalam suatu desain didefinisikan sebagai gerak dari unsur desain atau patra serta memiliki interval yang berproporsi dan teratur. Ada empat macam irama yaitu:

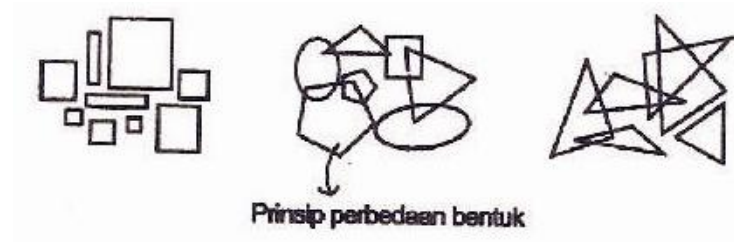


Gambar 2.23. Macam-macam Irama

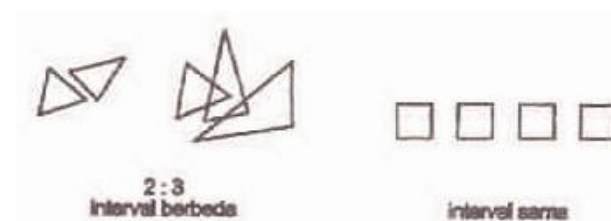
Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

c. Proporsi

Adalah cara menyusun sebuah desain dengan memperlihatkan ukuran dari satu unsur dengan unsur lainnya, antara jarak yang satu dengan jarak yang lainnya. Adapun perbandingan dibagi menjadi dua, yaitu perbandingan bentuk dan perbandingan jarak.



(a)



(b)

Gambar 2.24. Macam-macam Proporsi

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

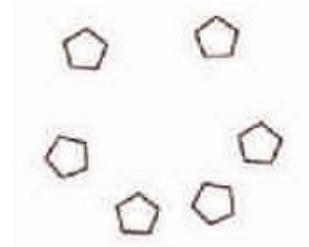
d. Penekanan

Adanya penekanan pada suatu karya desain berguna untuk mengetahui mana yang harus dibaca atau diperhatikan lebih dulu dari keseluruhan objek desain tersebut. Selain itu juga dapat mengenali ciri khas desain tersebut. Penekanan dilakukan untuk membuat *point of interest* seseorang terhadap sebuah karya desain dalam sebuah karya desain terdapat sesuatu yang secara global menjadi pusat perhatian, lebih menonjol dibanding lainnya.

e. Keseimbangan

Keseimbangan adalah cara mengungkapkan pengalaman tentang keselarasan yang diadopsi dari alam yaitu teori roda dan timbangan.

- Teori roda: Benda yang berada jauh dari pusat akan lebih menarik perhatian dan sebaliknya.



Gambar 2.25. Teori Roda

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

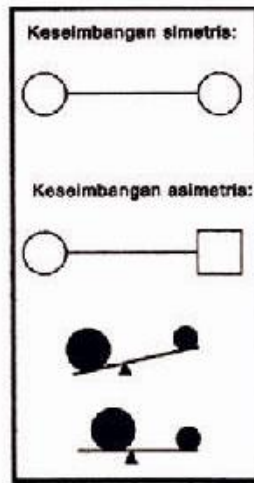
- Teori Timbangan: benda-benda kecil yang jauh dari pusat akan lebih menarik perhatian, sedang benda besar bila dekat dengan pusat akan lebih tenang.



Gambar 2.26. Teori Timbangan

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989

Ada dua macam keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris (formal balance) dan keseimbangan asimetris (informal balance). Keseimbangan simetris terbentuk jika unsur bentuk sama posisinya pada kedua belah sisi dari titik pusat. Keseimbangan asimetris tercipta jika unsur pada kedua belah sisinya sedikit tidak sama dari titik pusat. Keseimbangan ini diperoleh bukan karena persamaan visual kedua bidang, namun manipulasi berat. Dimana seolah-olah berat di sisi yang satu sama dengan sisi lainnya, tetapi berbeda secara visual juga dapat diperoleh dengan manipulasi dua elemen dalam satu bentuk, misalnya melalui gelap terangnya warna.



Gambar 2.27. Keseimbangan Simetris dan Keseimbangan Asimetris

Sumber: Asas Merancang Trimatra, Wucius Wong, 1989