

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

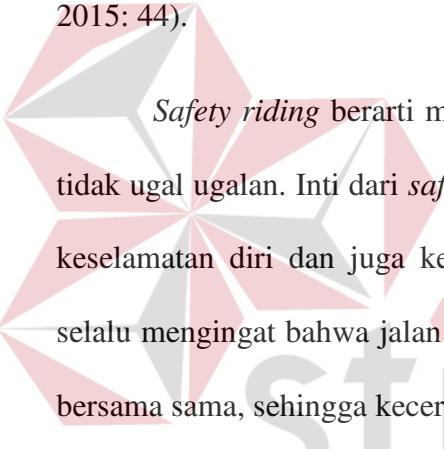
Penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan buku ilustrasi bertemakan *safety riding* dialakukan oleh Rifki Hidayat, dalam jurnal teknik Perancangan Buku Visual Safety Riding Untuk Remaja Usia 16-18 Tahun Sebagai Panduan Keselamatan Oleh Honda. Dalam penelitiannya berfokus pada aspek *fun and safe* dalam *safety riding*, oleh karena itu di gunakan ilustrasi kartun yang dapat memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran safety riding, terdapat pula panel yang berisikan komik sebagai penarik perhatian remaja. Penggunaan tema safe and fun serta penggunaan ilustrasi kartun dan komik di gunakan agar tersampaikan pesan bahwa keselamatan berekndara tidak sesulit yang di bayangkan dan dapat di pelajari dengan cara yang menyenangkan.

Keunggulan yang ada pada penelitian terdahulu terdapat pada jenis isi konten yang cenderung fun dengan penggunaan komik dan kartun, lalu lebih banyak teori yang di masukan dalam buku dengan banyaknya penjelasan dan teori yang dimasukan dalam buku. Jenis ilustrasi yang digunakan juga beragam mulai dari ilustrasi untuk pelengkap tulisan hingga untuk komik.

Kelemahan pada penelitian terdahulu terdapat pada banyaknya penggunaan jenis ilustrasi yang bermacam macam seperti, lalu juga terdapat pada pewarnaan dimana tidak semua ilustrasi menggunakan warna.

2.2 Keselamatan Berkendara

Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mencegah dan mengurangi kejadian kecelakaan lalu lintas adalah dengan menerapkan prinsip *safety riding*, kecelakaan yang sering terjadi biasanya dimulai dari melakukan pelanggaran dan kelalaian. Istilah keselamatan berkendara atau yang biasa disebut dengan *safety riding* mengacu kepada perilaku berkendara yang secara ideal harus memiliki tingkat keamanan yang cukup bagi diri sendiri maupun orang lain (Hildiario, 2015: 44).



Safety riding berarti mengendarai motor dengan aman, sesuai aturan, dan tidak ugal-ugalan. Inti dari *safety riding* adalah mengutamakan keselamatan, yaitu keselamatan diri dan juga keselamatan pengguna jalan lain. Pengendara harus selalu mengingat bahwa jalan raya adalah sebuah fasilitas umum yang digunakan bersama-sama, sehingga kecerobohan sesaat dapat menyebabkan orang lain celaka (Kusmagi, 2010: 40-41).

Peraturan dan etika berkendara harus dipahami dan dijalankan secara beriringan dan saling melengkapi, menurut Edo Rusyanto, badan pengawas RSA (Road Safety Association), bahwa etika dan aturan bisa saling melengkapi. Nilai-nilai atau norma-norma di masyarakat juga bisa dibakukan menjadi aturan hukum positif jika masyarakatnya menganggap itu perlu. Terpenting, semua etika, moral, dan aturan itu ternyata bermuara pada perwujudan keselamatan saat berkendara (netsains.net).

Untuk memenuhi prinsip *safety riding* maka pengendara harus melindungi dirinya dengan baik, dengan senantiasa menggunakan sabuk pengaman untuk mobil atau helm, sepatu, dan *body protector* bagi pengendara motor. Pengendara juga harus bersikap bijaksana, bersikap sosial, serta memiliki disiplin yang tinggi. Dalam *safety riding* di usahakan pengendara harus meminimalkan resiko atau yang biasa disebut *defensive riding*, artinya pengendara harus dapat memperkecil setiap resiko dalam berkendara, dengan prinsip selalu menyayangi diri sendiri (IMI, 2012: 15).

2.2.1 Perlengkapan Keselamatan Pengendara

Salah satu aspek yang perlu di perhatikan saat berkendara agar nyaman dan aman dan sesuai prinsip *safety riding* adalah perlengkapan berkendara baik yang ada pada pengendara maupun pada kendaraan, berikut adalah beberapa perlengkapan berkendara yang dibutuhkan:

1. Helm Sesuai Standar

Istilah helm berasal dari bahasa Belanda, yang berarti alat pelindung anggota tubuh. Fungsi utama helm adalah pelindung kepala dari benturan yang bisa membuat kepala cedera. Di Indonesia, helm yang di rekomendasikan untuk digunakan para pengendara motor, yakni helm *full face* helm *open face* atau helm tiga perempat.

Helm yang memenuhi kebutuhan safety riding adalah sebagai berikut,:

- a) Usahakan untuk selalu menggunakan helm yang sudah di standarisasi agar terjamin mutunya. Pergunakan helm yang memiliki logo SNI karena sudah melalui pengujian pemerintah.
- b) Pilihlah helm yang pas dan nyaman dengan kepala, helm yang dipilih jangan terlalu longgar. Helm yang baik adalah helm yang terasa sedikit menekan di bagian pipi dan rahang, serta bagian atas kepala.
- c) Pakailah helm yang mampu melindungi seluruh bagian kepala dengan baik.
- d) Lebih baik membeli helm yang memiliki double visor atau kaca ganda, bening dan gelap. Kaca gelap sangat membantu jika kita berkendara di terik matahari, sedangkan kaca bening memudahkan kita melihat di kegelapan atau hujan.
- e) Cari helm yang memiliki ventilasi sehingga menghindarkan terjadinya embun saat berkendara di saat hujan, ventilasi juga dapat memberikan kenyamanan pada saat berkendara.
- f) Gunakan helm berwarna cerah, helm berwarna cerah membantu pengguna jalan lain lebih awas terhadap keberadaan pengendara sehingga mencegah terjadinya kecelakaan akibat tidak awas.

2. Jaket dan Sepatu *Riding*

- a) Pilih jaket yang cukup tebal, selain bisa melindungi dari hembusan angin juga mampu memberikan sedikit perlindungan saat tergelincir.
- b) Menggunakan jaket yang kedap air akan menguntungkan saat sewaktu waktu turun hujan, dan tidak membawa jas hujan, setidaknya masih bisa mencari tempat berteduh yang nyaman.
- c) Usahakan membawa jas hujan sesuai tubuh, bukan ponco. Menggunakan ponco saat hujan membahayakan diri anda karena kemungkinan ponco terlilit roda dan membahayakan keselamatan.
- d) Lebih baik jika berkendara di malam hari menggunakan jaket yang memiliki bagian memantulkan cahaya.
- e) Jika akan berkendara jarak jauh atau dalam waktu tertentu, usahakan memakai sepatu yang tahan banting. Pakailah sepatu yang tahan panas dan nyaman di kaki. Ini menjadi penting karena bukan tidak mungkin selama berkendara kaki anda bersentuhan dengan mesin (Kusnagi: 2010: 41- 43)

2.2.2 Persiapan dan Aturan Berkendara

Selain perlengkapan pengendara beberapa persiapan lain yang perlu di perhatikan dalam berkendara terutama sepeda motor adalah sebagai berikut:

- 1. Persiapkan fisik dan mental.
 - a) Tidak mengantuk.
 - b) Tidak mabuk.
 - c) Sehat secara keseluruhan.

- d) Tidak sedang emosi tinggi atau marah.
- e) Berdoa sebelum berangkat dan bersyukur setelah tiba.

2. Membawa perlengkapan tambahan.

- a) Alat-alat teknis standar seperti, tang, obeng, kunci pas 10-12, kunci busi.
- b) Jas hujan model baju-celana per orang.
- c) Kunci pengaman tambahan.
- d) Ban dalam cadangan.

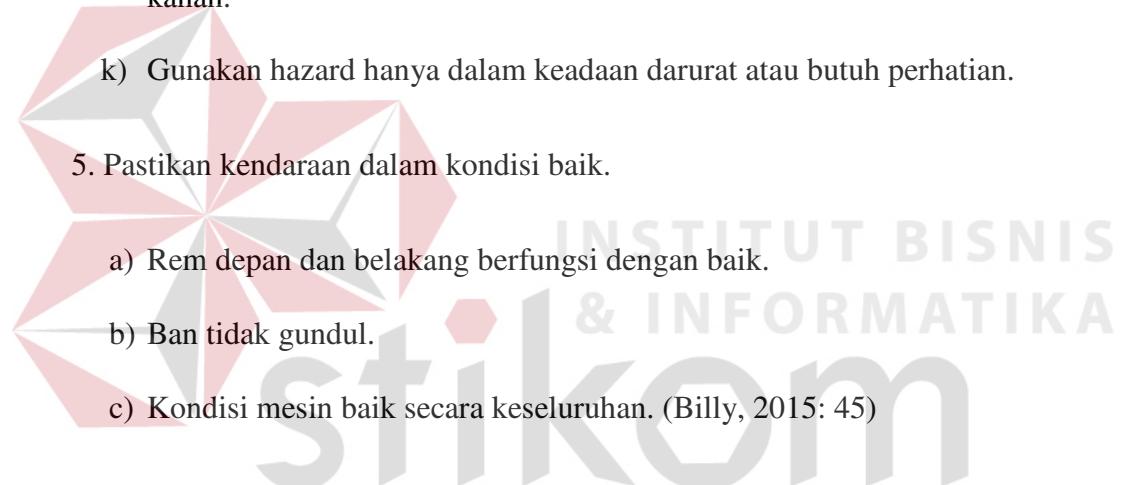
3. Patuhi rambu dan aturan lalulintas.

- a) Membawa STNK dan SIM yang masih berlaku.
- b) Berkendara sesuai jalur dan tidak melawan arus.
- c) Berhenti di rambu lalin ketika menyalah merah di belakang garis stop.
- d) Berjalan kembali setelah lampu rambu lalin menyalah hijau bukan merah-kuning.
- e) Tidak memotong ‘garis putih tidak putus’.
- f) Tidak berkendara diatas trotoar.
- g) Tidak menerobos pintu perlintasan rel kereta api.
- h) Patuh aturan petugas di lapangan.

4. Fungsikan semua navigasi sesuai aturan warna dan fungsinya.

- a) Speedometer, *fuel* indicator.
- b) Lampu penerang instrument
- c) Lampu dekat dan jauh (*pass*) penerang jalan.
- d) Lampu belok (*sign*) berkedip dan berwarna kuning.

- e) Lampu rem berwarna merah.
- f) Klakson berfungsi baik dan suaranya tidak terlalu keras.
- g) Spion berfungsi sebagaimana mestinya.
- h) Plat nomor terpasang di depan dan belakang dan mudah di baca.
- i) Tidak menggunakan lampu tambahan terlebih yang berwarna-warni saat berkendara.
- j) Tidak menggunakan *flip-flop/ flasher/* lampu yang menyala berganti kiri kanan.



2.3 Buku

Dalam merancang suatu buku maka harus mengetahui definisi dari buku serta manfaat apa yang di dapat dari perancangan ataupun membaca suatu buku. Sebagai salah satu media cetak buku memiliki peran penting dalam pembelajaran. Buku adalah sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa (Mutiono, 2003: 2).

Menurut penelitian Coffey (Hernowo, 2005: 25), pendidikan (Salah satu pendidikan termudah adalah membaca buku) dapat menciptakan semacam lapisan penyangga yang melindungi dan mengganti-rugi perubahan otak. Hal itu di

buktika dengan meneliti struktur otak 320 orang berusia 66 tahun hingga 90 tahun yang tak terkena demensia.

Buku ataupun kitab kitab mampu membentuk cara pandang manusia terhadap kehidupanya, memantapkanya dengan jalan yang telah di tempuhnya, mengubah apa yang telah di yakininya, menjadikanya kian tabah dan yakin akan perjuangannya. Semua itu memiliki implikasi yang tidak kecil dan bahkan mampu mengubah sejarah satu bangsa dan dunia. Singkat kata buku mempunyai peran yang tidak kecil dalam mendorong perkembangan sosial budaya, teknologi, politik dan ekonomi (Muktiono, 2003: 5).

2.3.1 Anatomi Buku

Bagian-bagian dari buku tidak selalu sama antara satu buku dengan buku lainnya, tetapi pada dasarnya berkisar dari unsur-unsur berikut:

a. Kulit Buku (*Cover*)

Kulit buku merupakan bagian buku yang paling luar atau biasa disebut juga sampul buku, kulit buku gunanya jelas, yaitu untuk melindungi isi dan untuk memperkokoh buku. Kulit buku banyak jenisnya, ada yang dari kertas tebal saja, ada yang dibuat dari karton kemudian dibalut dengan kain linen, kain biasa, bahkan buku-buku mahal ada yang memakai balutan kulit asli.

Yang lebih bagus buku-buku untuk perpustakaan memiliki kulit buku yang tebal karena buku-buku yang ada di perpustakaan sering berganti tangan. Di beberapa Negara buku-buku yang dipergunakan untuk perpustakaan diberi kulit yang kuat, yang diberi nama “*Library Binding*” (penjilidan untuk perpustakaan).

Pada kulit buku biasanya dimuat judul buku (*Cover Title*), kadang-kadang juga tidak ditemui judul. Judul pada kulit buku ini dalam katalogisasi tidak terlalu penting. Dalam proses pengkatalogan dapat mengabaikannya, kecuali kalau judul tersebut berbeda dengan judul yang tercantum dalam halaman judul “*Title Page*” buku. Dalam hal demikian perlu dipertimbangkan apakah judul tersebut perlu dicatat dan diinformasikan kepada pembaca dalam katalog. Sebab sebagian pembaca memungkinkan akan menelusuri judul buku tersebut melalui judul dikulit tersebut.

b. Punggung Buku

Pada punggung buku biasanya terdapat judul buku. Seperti halnya judul yang terdapat pada kulit buku, judul punggung buku ini pun ada kemungkinan tidak sama dengan apa yang terdapat pada halaman judul.

c. Halaman Kosong (*Fly Leaves*)

Halaman kosong ini adalah halaman tanpa teks yang terletak setelah kulit buku di bagian depan dan bagian belakang. Halaman kosong ini ada yang menyebut juga halaman pelindung. Halaman ini berfungsi sebagai penguat jilid dan buku. Oleh karena itu biasanya halaman kosong ini terbuat dari kertas yang lebih kuat.

d. Halaman Judul Singkat (*Half Title*)

Halaman judul singkat ini ada yang menyebut juga halaman setengah judul “*Half Title Page*”. Halaman judul singkat ini terletak setelah halaman kosong dan berisi judul singkat dari buku.

e. Judul Seri

Judul seri ini merupakan judul dari karya-karya berjilid yang saling berkaitan dalam subyek dengan satu judul mencakup judul-judul seri.

f. Halaman Judul (*Title Page*)

Halaman judul buku merupakan halaman yang berisi banyak data dan informasi yang diberikan penerbit, antara lain judul buku, nama pengarang dan pihak-pihak lain yang terlibat dalam kepengarangan seperti penerjemah, editor, dan illustrator. Di samping itu juga berisi informasi tentang kota tempat terbit, penerbit dan tahun terbit. Oleh karena itu, halaman judul buku merupakan halaman yang sangat penting diperhatikan dalam proses katalogisasi deskriptif. Halaman inilah yang menjadi sumber utama dalam mengumpulkan berbagai data dan informasi yang diperlukan dalam katalogisasi.

1. Judul Buku

Judul yang tercantum pada halaman judul merupakan judul resmi dari buku tersebut. Di samping judul pokok tercantum pula judul-judul lain seperti judul tambahan, judul alternatif dan judul paralel.

2. Nama Pengarang

Nama pengarang yang tercantum di halaman judul biasanya lengkap dengan gelar-gelarnya jika pengarang tersebut bersifat perorangan. Pengarang bisa juga berupa lembaga atau badan. Di samping nama pengarang, di halaman judul

dicantumkan juga nama-nama berbagai pihak yang terlibat dalam kepenggarangan buku seperti penerjemah, editor, dan penyadur

3. Keterangan Edisi

Pada halaman judul terdapat keterangan tentang edisi atau cetakan buku. Tetapi tidak selalu demikian karena sering kali keterangan edisi justru terdapat di halaman balik judul, di kulit buku atau di kata pendahuluan. Keterangan edisi penting dicantumkan dalam katalog karena menunjukkan tingkat kemutakhiran buku tersebut. Kata edisi mungkin berbeda dengan cetakan, jika yang dimaksud cetakan ialah pencetakan ulang dari buku tanpa revisi atau penambahan. Pencetakan ulang dengan bahasa Inggris biasanya dinyatakan dengan “*Printing*” dan untuk edisi dinyatakan dengan “*edition*”

4. Keterangan Imprin

Di halaman judul biasanya terdapat keterangan tentang kota tempat diterbitkannya buku, penerbit, dan tahun penerbitannya. Ketiga unsur ini tidak selalu terdapat di halaman judul bahkan di dalam buku. Unsur-unsur ini kadang-kadang terdapat di halaman balik judul atau mungkin di halaman kulit luar bagian belakang buku. Di halaman judul biasanya juga dituliskan juga hak cipta (*Copyright*).

g. Halaman Balik Judul

Pada halaman balik judul sering kali terdapat banyak informasi penting, antara lain:

- 1) Keterangan kepengarangan
- 2) Judul asli dari karya terjemahan
- 3) Kota tempat terbit dan penerbit
- 4) Tahun terbit dan tahun *copyright*

5) Keterangan edisi

h. Halaman Persembahan (*Dedication*)

Halaman persembahan biasanya terletak sebelum halaman prakata. Dalam proses katalogisasi deskriptif tidak perlu memperhatikan halaman persembahan ini.

i. Kata Pengantar

Kata pengantar merupakan catatan singkat yang mendahului teks, berisi penjelasan-penjelasan yang diberikan si pengarang kepada para pembaca. Penjelasan-penjelasan itu dapat berupa tujuan dan alas an penulisan buku, ruang lingkup, dan pengembangan subyek yang dibahas. Sering pula kata pengantar berisi ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulisan buku tersebut dan penjelasan tentang cetakan.

j. Daftar Isi

Daftar isi biasanya terletak sesudah kata pengantar tetapi dapat juga terletak di bagian akhir dari buku. Daftar isi memuat judul-judul bab yang biasanya diikuti rincian berupa anak-anak bab, tetapi bisa juga tanpa bab. Dalam daftar isi ini juga bisa ditemukan daftar gambar, daftar peta, ilustrasi, dan lain-lain.

k. Pendahuluan

Pendahuluan biasanya mengikuti daftar isi dan merupakan bab pertama dari buku. Pendahuluan memberikan wawasan tentang subyek yang dibahas, baik pengembangannya maupun pengorganisasinya secara ilmiah. Pendahuluan ini sering kali tidak ditulis sendiri oleh si pengarang, melainkan oleh seseorang yang dianggap mempunyai nilai lebih tentang bidang yang dibahas.

l. Naskah (Teks)

Naskah atau teks buku, bahkan ada yang menyebut isi buku. Naskah ini disajikan dalam bab-bab secara sistematis mengikuti daftar isi. Banyak teks dibubuhi berbagai jenis ilustrasi untuk penjelasan atau hiasan. Buku yang memuat ilustrasi akan lebih mudah menarik pembaca, terlebih buku anak-anak. Buku akan lebih menarik juga apabila memakai huruf yang bagus.

m. Indeks

Indeks merupakan daftar secara rinci dari sebuah terbitan atau buku tentang subyek, nama orang, nama tempat, nama geografis, dan hal-hal yang

dianggap penting. Indeks ini disusun secara sistematis menurut abjad atau alfabetis. Indeks ini bertujuan agar lebih memudahkan para pembaca dalam menelusuri informasi. Indeks ini biasanya diletakkan di bagian akhir dari sebuah buku. Tetapi apabila buku itu dalam beberapa jilid, biasa saja indeks tersebut terpisah dalam satu jilid.

n. Bibliografi

Bibliografi merupakan daftar kepustakaan yang digunakan si pengarang dalam menulis buku. Biasanya buku-buku yang bersifat ilmiah selalu memuat bibliografi. Terkadang bibliografi disebut juga dengan Daftar Pustaka. Bibliografi biasanya terletak di bagian akhir.

o. *Glossary*

Glossary merupakan daftar kata-kata atau istilah-istilah yang dianggap masih asing bagi pembaca pada umumnya atau masih perlu dijelaskan. Glossary biasanya diletakkan di bagian akhir buku.

p. Nomor Pagina

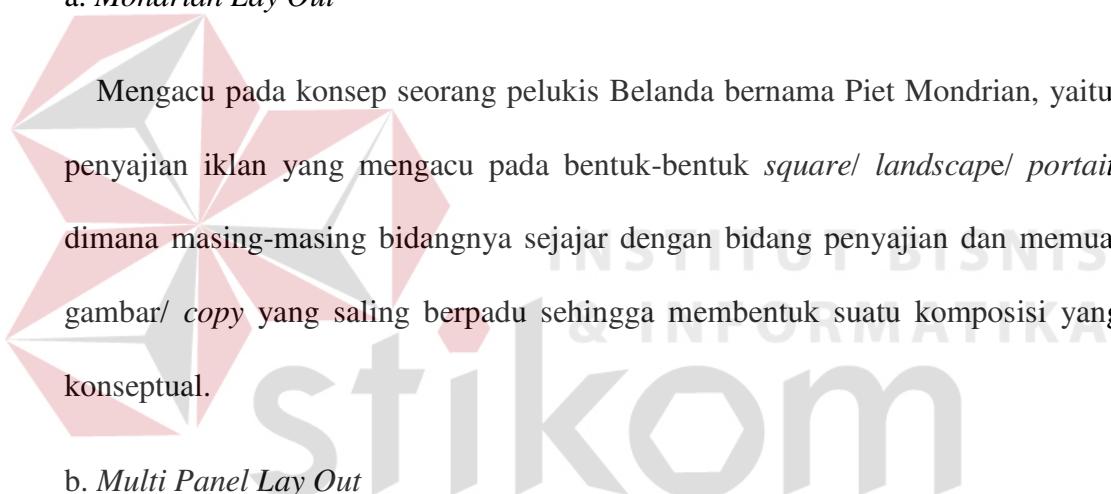
Nomor pagina dari sebuah buku biasanya terdiri atas angka Romawi kecil dan angka Arab. Angka Romawi kecil biasanya digunakan pada penomoran halaman kata pengantar sampai dengan daftar isi, sedangkan untuk bab pendahuluan sampai akhir biasanya digunakan angka Arab.

2.4 Layout

Menurut Tom Lincy dalam (Kusrianto, 2007: 277), prinsip layout yang baik adalah yang selalu memuat 5 prinsip utama dalam desain, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan.

Jenis-jenis *layout* yang di gunakan dalam media cetak seperti buku, majalah dan media cetak lain sangat beragam, berikut beberapa jenis *layout*:

a. *Mondrian Lay Out*



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

b. *Multi Panel Lay Out*

Bentuk iklan dimana dalam satu bidang penyajian dibagi menjadi beberapa tema visual dalam bentuk yang sama (*square/ double square* semuanya).

c. *Picture Window Layout*

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

d. *Copy Heavy Layout*

Tata letaknya mengutamakan pada bentuk *copy writing* (naskah iklan) atau dengan kata lain komposisi *lay out* nya didominasi oleh penyajian teks (*copy*).

e. *Frame Lay Out*

Suatu tampilan iklan dimana *border/bingkai/frame* nya membentuk suatu naratif (mempunyai cerita).

f. *Shilhoutte Lay Out*

Sajian iklan yang berupa gambar ilustrasi atau teknik fotografi dimana hanya ditonjolkan bayangannya saja. Penyajian bisa berupa *Text-Rap*/warna spot color yang berbentuk gambar ilustrasi atau pantulan sinar seadanya dengan teknik fotografi.

g. *Type Specimen/Big type Lay Out*

Tata letak iklan yang hanya menekankan pada penampilan jenis huruf dengan *point size* yang besar. Pada umumnya hanya berupa Head Line saja.

h. *Sircus Lay Out*

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

i. *Jumble Lay Out*

Penyajian iklan yang merupakan kebalikan dari *sircus lay out*, yaitu komposisi beberapa gambar dan teksnya disusun secara teratur.

j. *Grid Lay Out*

Suatu tata letak iklan yang mengacu pada konsep *grid*, yaitu desain iklan tersebut seolah-olah bagian per bagian (gambar atau teks) berada di dalam skala *grid*.

k. *Bleed Lay Out*

Sajian iklan dimana sekeliling bidang menggunakan frame (seolah-olah belum dipotong pinggirnya). Catatan: Bleed artinya belum dipotong menurut *pas cruis* (utuh) kalau Trim sudah dipotong.

l. *Vertical Panel Lay Out*

Tata letaknya menghadirkan garis pemisah secara *vertical* dan membagi *lay out* iklan tersebut.

m. *Alphabet Inspired Lay Out*

Tata letak iklan yang menekankan pada susunan huruf atau angka yang berurutan atau membentuk suatu kata dan diimprovisasikan sehingga menimbulkan kesan narasi (cerita).

n. *Angular Lay Out*

Penyajian iklan dengan susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat.

o. *Informal Balance Lay Out*

Tata letak iklan yang tampilan elemen visualnya merupakan suatu perbandingan yang tidak seimbang.

p. *Brace Lay Out*

Unsur-unsur dalam tata letak iklan membentuk letter L (*L-Shape*). Posisi bentuk L nya bisa tebalik, dan dimuka bentuk L tersebut dibiarkan kosong.

q. *Two Mortises Lay Out*

Penyajian bentuk iklan yang penggarapannya menghadirkan dua inset yang masing-masing memvisualkan secara diskriptif mengenai hasil penggunaan/detail dari produk yang ditawarkan.

r. *Quadran Lay Out*

Bentuk tampilan iklan yang gambarnya dibagi menjadi empat bagian dengan volume/isi yang berbeda. Misalnya kotak pertama 45%, kedua 5%, ketiga 12%, dan keempat 38%.

s. *Comic Strips Lay Out*

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

t. *Rebus Lay Out*

Susunan *lay out* iklan yang menampilkan perpaduan gambar dan teks sehingga membentuk suatu cerita

2.5 Tipografi

Tipografi di definisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak, hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki (Kusrianto, 2007 : 190).

Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan. Menurut Rustan (2001 : 16) tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf”.

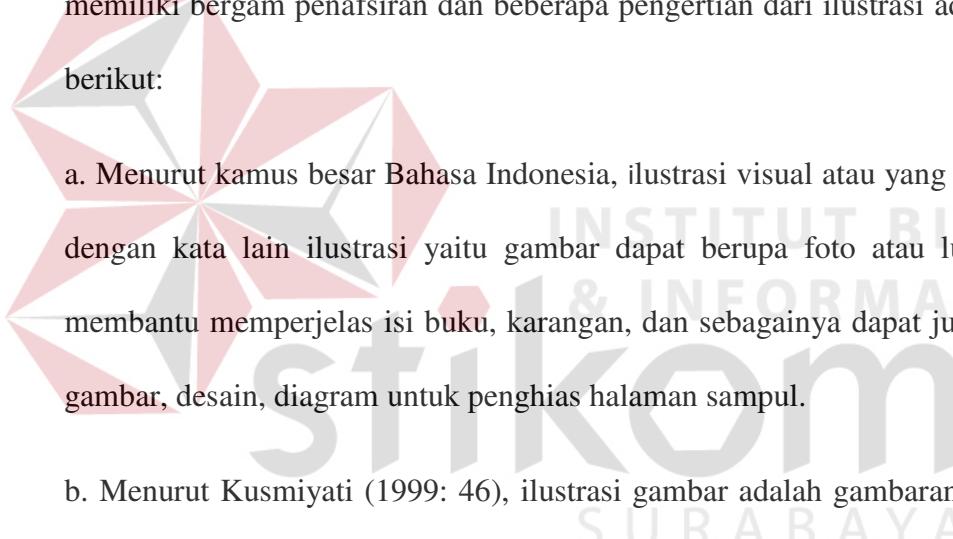
Menurut Sihombing (2001 : 58), dalam pembuatan desain suatu buku, dibutuhkan jenis huruf yang memiliki tingkat *legibility* tinggi. *Legability* adalah kualitas desain huruf atau naskah sehingga mudah dibaca tiap karakter huruf dan katanya oleh pembaca.

2.6 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk dari karya visual, yang pada umumnya berupa sketsa atau gambar, dimana biasanya digunakan sebagai penyampai pesan, menggambarkan suatu situasi, menggambarkan sesosok tokoh atau wujud visual dari suatu cerita. Sebuah ilustrasi visual dapat di terapkan di berbagai macam media dengan fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan. Teknik

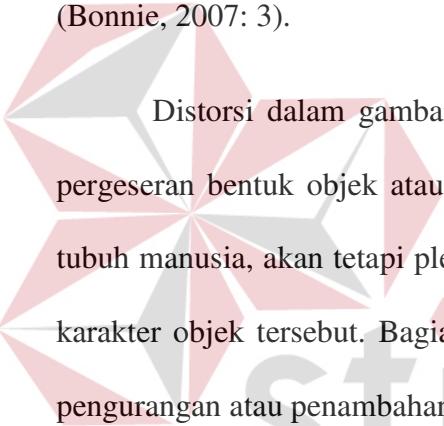
yang di gunakan dalam pembuatan bermacam macam mulai dari manual hingga digital, baik dengan teknik gambar, melukis, atau teknik seni rupa lainnya.

Luasnya bidang yang dapat di cakup oleh ilustrasi membuat kebutuhan akan ilustrasi sangatlah banyak, seperti pada *concept art*, desain karakter, desain peta, desain *cover* buku, desain *story board*, ilustrasi buku cerita dan lain sebagainya, dengan banyaknya penerapan yang di lakukan maka banyak definisi dari ilustrasi berdasarkan bidangnya masing masing, ilustrasi dalam bidang visual memiliki beragam penafsiran dan beberapa pengertian dari ilustrasi adalah sebagai berikut:

- 
- a. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.
 - b. Menurut Kusmiyati (1999: 46), ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan.
 - c. Wojirsch (1995) berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menelaskan makna Yang terkandung didalam pesan tersembunyi.

2.7 Karikatur

Pengertian karikatur dapat di lihat dari bahasa dan asal namanya, karikatur berasal dari bahasa Italia “*caricare*” yang berarti memuat. Pengertian ini berkembang sehingga karikatur dikenal sebagai gambaran yang melebih-lebihkan (hiperbola) atau mendistorsikan gambaran seseorang dan untuk mengidentifikasi atau mengimpresikannya dengan mudah. Karikatur sendiri berfungsi untuk menyampaikan suatu makna, pesan, kritik, atau informasi lain secara visual (Bonnie, 2007: 3).



Distorsi dalam gambar karikatur dapat diartikan sebagai perubahan atau pergeseran bentuk objek atau sebagai plesetan bentuk suatu objek tertentu pada tubuh manusia, akan tetapi plesetan tersebut masih mengandung atau menyerupai karakter objek tersebut. Bagian objek yang mengalami distorsi ini dapat berupa pengurangan atau penambahan ukuran (A.R Studio, 2011: 82).

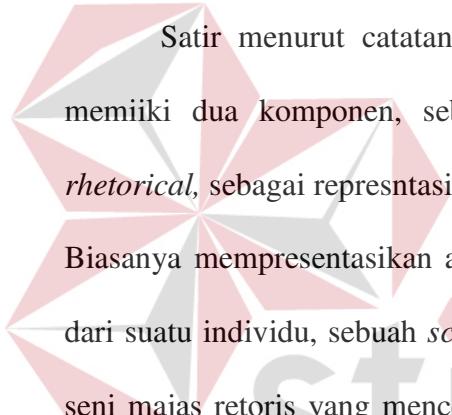
Visual dan pesan yang disampaikan dalam sebuah karikatur dapat berbeda-beda, oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan untuk membedakan jenis karikatur , berikut adalah beberapa teori mengenai jenis karikatur:

1. Karikatur portrait

Menurut James Sherry (1987: 6) karikatur portrait adalah karikatur dengan menggambar profil figur atau tokoh secara penuh, biasanya karikatur jenis ini diletakan dalam background kosong, dimana hanya sedikit background yang diberikan seperti lantai atau tanah dimana tokoh tersebut berdiri. Karikatur jenis ini melebih-lebihkan suatu fitur dan suatu bentuk atau wajah, dan menggunakan

portrait dari orang yang dapat dikenali. Yang membedakan karikatur portrait dan ilustrasi portrait biasa, adalah akal, dan permainan *portraiture* yang dilakukan dalam gambar tersebut., ada permainan visual komedi primitif atau akal yang terdiri dari melebih-lebihkan, atau elemen badut dalam distorsi dari fitur atau bentuk, distorsi bentuk dapat berupa pengempesan atau pengembangan bentuk atau garis.

2. Karikatur satir



Satir menurut catatan Ronald Paulson dalam James Sherry 1987: 11, memiliki dua komponen, sebuah komponen *representational* dan komponen *rhetorical*, sebagai representasi satir adalah seni yang seperti meniru-niru portraiture. Biasanya mempresentasikan atau merepresentasi ulang suatu individu atau grup dari suatu individu, sebuah *scene*, sebuah objek *satiric*. Namun satir juga sebuah seni majas retoris yang mencoba membuat kita mengadopsi suatu sikap tertentu terhadap objek yang di suguhkan pada kita, untuk meyakinkan kita melihat mereka dengan cara tertentu. Karikatur satir tidak bisa dipuaskan hanya dengan menyuguhkan suatu hal yang dilebih-lebihkan, terdistorsi atau fantastis, karikatur itu harus harus mempresentasikan mereka sebagai ekspresi dari kondisi moral, dan membuat jelas hubungan antara fisik dan alam moral.

Sebuah karikatur seseorang yang sangat gemuk bukanlah satir, namun sebuah gambar dari orang yang sama didepan meja yang diatasnya bertumpuk tinggi dengan makanan lezat, lebih dapat dikatakan sebagai satir, karena ada hubungan antara obesitas dan kebiasaan makannya. Setidaknya ada dua perbedaan

antara portrait dan karikatur satir, pertama adalah dalam karikatur satir ironi di suplai oleh sifat asli gambar karikatur yang diberi sebuah kontrol arah terhadap moral. Kedua tidak seperti karikatur portrait yang biasanya figurnya statis, karikatur satir biasanya menyuguhkan situasi yang dramatis.

Grafis dalam satir adalah seperti mimpi, proses dramatisasinya kadang menghasilkan scene yang sangat fantasis, perpaduan yang aneh antara yang mungkin dan tidak mungkin, ada juga yang menggunakan metafora dalam karikatur jenis ini contohnya mengganti seorang tokoh yang masih diri mereka namun juga digambarkan sebagai kupu-kupu, kecebong, kelelawar, babi, kantong uang, dan lain sebagainya (Sherry, 1987: 12)

3. Karikatur komik, kartun atau humor

Seperti karikatur satir, karikatur komik atau humor dapat dilihat sebagai satu realisasi potensial dari sebuah aliran yang kompleks. Karikatur komik mengambil poin dari ironi yang dihasilkan oleh melebih-lebihkan dari mengembangkan atau mengempiskan dari karikatur portrait, namun memiliki tujuan tak lain untuk mengambil kepuasan dalam keabsurban sifat dasar manusia. Dalam karikatur komik mengandung unsur fantasis, melebih-lebihkan, ketenangan, atau pelarian dari gambar portrait yang serius dengan cara mengundang tawa. Karikatur komik memiliki kecenderungan berelawan dengan realita atau norma yang biasa diterima.

Simplisitas dan pengurangan dari karikatur komik secara langsung mensugesti kita sebagai *viewers* bahwa kita tidak perlu untuk menanggapinya secara terlalu serius (Sherry, 1987: 23). Karikatur komik dimulai dengan situasi yang dramatis (tidak penting seberapa kecil), namun dimana ketika karikatur satir membuang figurnya untuk cocok dengan tujuan retoris atau poin satir, karikatur komik mengeksplorasi situasi dramatis untuk potensi humornya, kapasitasnya untuk menciptakan kesenangan.

4. *Grotesque caricature* (Fantastis)

Karikatur *Grotesque* adalah tentang batas dan garis, berasal dari kata *grottesco*, dari *grotto* atau gua (*cave*), grotesque awalnya didesain sebagai style ornamen yang mencampur tanaman, hewan, dan bentuk manusia dalam desain dekoratif, lalu kemudian hal tersebut berubah untuk merepresentasikan hampir semua bentuk fantastis atau yang dilebih-lebihkan.

Adapula pembagian jenis karikatur berdasarkan sifatnya, yaitu untuk apa tujuan karikatur tersebut dibuat, berikut beberapa jenis atau sifat karikatur:

1. Karikatur personal

Karikatur personal adalah karikatur yang digunakan untuk menggambarkan watak atau perbuatan seseorang melalui karikatur, karikatur jenis ini hanya menunjukkan satu tokoh dalam gambarnya. Karikatur ini lebih personal karena menggambarkan watak secara individu, karikatur jenis ini juga biasanya tidak menghadirkan orang lain atau gambar *background* (Sibrani, 2001:70).

2. Karikatur Sosial

Karikatur sosial adalah karikatur yang menggambarkan mengenai persoalan yang ada di masyarakat, misalnya seperti kesenjangan sosial, si kaya dan si miskin, dan isu sosial lain (Sibrani, 2001:10).

3. Karikatur Politik

Karikatur jenis ini adalah karikatur yang menggambarkan situasi politik, biasanya mengambil sudut pandang dari sisi humor dan mengandung nuansa satir (Sibrani, 2001:27).

