

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan sebagai berikut:

Karya ilmiah yang pertama yang dirancang oleh Rizallun Fiqri, (2018) yang berjudul “*Perancangan Buku Cerita Bergambar Anggun Nan Tongga (Cerita Rakyat Pariaman)*”. Tujuan perancangan ini adalah berupa rancangan buku cergam Anggun Nan Tongga serta media pendukung lainnya untuk memberikan informasi secara langsung dan penyampaian yang lebih rinci, komunikatif dan efektif.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan mengadakan wawancara, studi literatur, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan metode yang digunakan untuk menganalisa data adalah analisis 5W+1H. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku sedangkan media pendukung yang digunakan adalah baju kaos, x-banner, pembatas buku, kipas, stiker, jam dinding. Penulis melakukan perancangan cerita bergambar Anggun Nan Tongga dengan pertimbangan warna, layout, karakter, ilustrasi dan tipografi agar dapat mencapai keinginan target *audience* dengan berpedoman kepada hasil observasi, wawancara dan sumber-sumber terkait lainnya.



Gambar 2.1 Perancangan Buku Cerita Bergambar Anggun Nan Tongga (*Cerita Rakyat Pariaman*). (sumber: Rizallun Fiqri, 2018)



Gambar 2.2 Perancangan Buku Cerita Bergambar Anggun Nan Tongga (Cerita Rakyat Pariaman).

(sumber: Rizallun Fiqri , 2018)



Gambar 2.3 Perancangan Buku Cerita Bergambar Anggun Nan Tongga (Cerita Rakyat Pariaman).

(sumber: Rizallun Fiqri , 2018)



Gambar 2.4 Perancangan Buku Cerita Bergambar Anggun Nan Tongga (Cerita Rakyat Pariaman).

(sumber: Rizallun Fiqri , 2018)

Karya ilmiah yang kedua dirancang oleh Muhammad Reiza Pahlevi Dharm (2015), dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Salatiga” Proyek studi ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan (dummy) buku cerita bergambar legenda Salatiga. Dummy ini berisi teks disertai gambar berwarna yang menceritakan dan mengilustrasikan kejadian-kejadian dalam cerita legenda Salatiga. Buku cerita bergambar adalah media yang cocok sebagai media pengenalan legenda Salatiga karena memiliki karakteristik yang bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, merupakan ringkasan visual (gambar memiliki banyak arti atau dapat merangsang imajinasi), murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya. Media berkarya menggunakan bahan kertas Manila berwarna putih dengan ukuran A4 untuk membuat sket awal. Kertas yang digunakan untuk mencetak karya adalah kertas ivory 230 gram untuk cover buku dan kertas CTS 150 gram untuk isi buku.

Proses pembuatan proyek studi ini melalui tujuh tahap, meliputi: (1) menentukan tema; (2) menentukan dan menganalisis khalayak sasaran; (3) menyusun narasi cerita; (4) membuat sket; (5) pengolahan digital; (6) mencetak hasil olah digital; (7) menyusun hasil cetakan.

Proyek studi ini menghasilkan (dummy) berbentuk print out dari hasil rancangan buku yang sudah selesai edit dan layout atau gambaran buku yang siap diterbitkan, berisi 35 halaman yang akan digunakan sebagai media pengenalan legenda Salatiga. Melalui karya buku cerita bergambar diharapkan pesan dapat tersampaikan kepada pembaca dengan efektif sehingga pembaca mengenal cerita legenda Salatiga serta menambah rasa cinta terhadap cerita rakyat lokal.



Gambar 2.5 Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Salatiga.

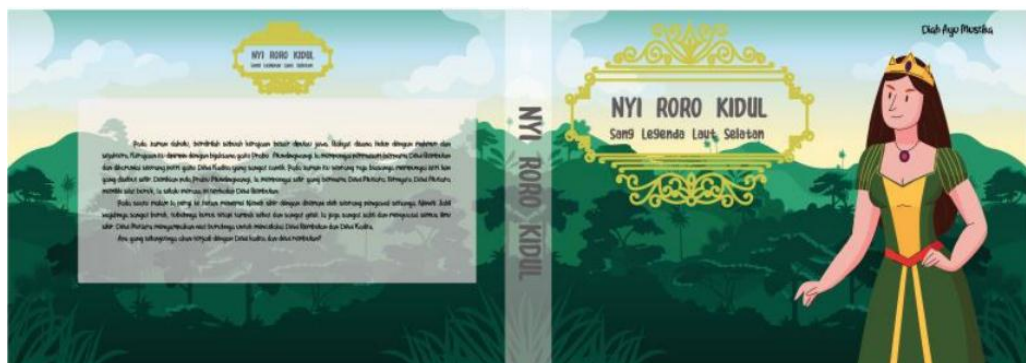
(sumber: Muhammad Reiza Pahlevi Dharm , 2015)

Karya ilmiah yang ketiga dirancang oleh Diah Ayu Mustika, dan Nada Shofura Syarifah (2020), dengan judul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Salatiga” Penelitian yang berjudul perancangan Buku Cerita Bergambar tentang Nyi Roro Kidul Sang Legenda Laut Selatan, tujuan penelitian ini dibuat untuk memperkenalkan kepada anak-anak tentang bagaimana sejarah Nyi Roro Kidul melalui desain buku cerita bergambar. Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia sekolah dasar kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, 1991)

Gambar dalam cerita anak-anak harus sesuai dengan tema, latar, perwatakan dan plot dalam cerita (Stewing, 1980). Begitu pula sebagai ilustrasi dalam buku cerita bergambar (picture story book) berfungsi untuk

mengilustrasikan pelaku, latar, dan kegiatan yang dipakai untuk membangun rangkaian cerita (plot) dari suatu cerita. Buku bergambar yang bagus dapat memberi anak kesenangan/hiburan dan pengalaman estetik. Melalui perancangan buku cerita bergambar tentang Nyi Roro Kidul sang penguasa lautan ini, diharapkan bisa menjadi sumber pengetahuan bagi para pembacanya, khususnya anak-anak.

Penelitian ini melakukan penelitian dengan menggunakan jenis kualitatif. Menurut Moleong (2005:6) mengemukakan metode penelitian kualitatif adalah suatu riset yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Metode penelitian adalah untuk mendapatkan data, informasi, mengolah serta menganalisis sekaligus untuk menyusun penelitian dengan beberapa langkah. Dan pendekatan penelitian menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang di gunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, menjelaskan, menemukan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, di ukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan sumber data sekunder, data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari buku, web, artikel dan seterusnya, yang berkaitan dengan Nyi Roro Kidul. Data sekunder ini digunakan untuk perbandingan dan memperkaya data penelitian teknik pengumpulan data dalam rangka pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian, maka terlebih dahulu perlu dilakukan identifikasi cara pengumpulannya.



Gambar 2.6 Perancangan Buku Cerita Bergambar Nyi Roro Kidul Sang Legenda Laut Selatan

(sumber: <http://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/839>, 2020)



Gambar 2.7 Perancangan Buku Cerita Bergambar Nyi Roro Kidul Sang Legenda Laut Selatan

(sumber: <http://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/view/839>, 2020)

Karya ilmiah yang keempat dirancang oleh Rahmat Kurniawan (2015), dengan judul “Pengembangan Buku Ilustratif untuk Pengenalan Wayang Krucil bagi Remaja Usia Sekolah Menengah Pertama di Kota Malang” Hasil akhir pengembangan produk ini berupa buku ilustratif yang digunakan untuk mengenalkan seni pertunjukan wayang krucil pada remaja dan sekaligus bisa menjadi jembatan bagi masyarakat melestarikan kesenian adiluhung ini. Pengembangan produk menggunakan Four-D Models yang dikembangkan oleh Thiagaradjan. Buku ilustratif bukan tergolong dalam buku pelajaran. Namun dapat digunakan sebagai sebagai penunjang pembelajaran seni budaya ataupun sebagai media edukasi bagi masyarakat. Buku ilustratif ini berisi tentang pengetahuan wayang krucil meliputi 1) Sejarah 2) lakon 2) bentuk pertunjukan wayang 3) cerita lakon wayang krucil 4) pesan moral Cerita. Sumber cerita yang diangkat dalam buku ini adalah cerita Damarwulan. Buku ilustratif wayang krucil ini telah diuji validasi oleh masing-masing dua ahli media dan dua ahli materi. Produk ini juga telah melalui tahap uji coba luas dengan sampel yang diambil sebanyak 25 responden. Rata-rata hasil validasi media oleh dua ahli media diperoleh skor sebesar 3,0 sehingga dapat digolongkan dalam kategori valid. Rata-rata hasil validasi materi oleh dua ahli materi diperoleh skor 3,4 sehingga dapat digolongkan dalam kategori sangat valid. Sedangkan untuk hasil uji coba

luas diperoleh presentase sebesar 88% dan tergolong dalam kategor A dengan kualifikasi sangat kuat.



Gambar 2.8 Pengembangan Buku Ilustratif untuk Pengenalan Wayang Krucil bagi Remaja Usia Sekolah Menengah Pertama di Kota Malang
(sumber: <https://www.researchgate.net/publication/330899607>
_Pengembangan_Buku_Ilustratif_untuk_Pengenalan_Wayang_Krucil_bagi_Remaja_Usia_Sekolah_Menengah_Pertama_di_Kota_Malang)

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Buku Cerita Bergambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia buku cerita bergambar adalah buku yang mempunyai ilustrasi sebagai pendukung cerita dan berisikan kisah atau cerita. Menurut *Online Dictionary for Library and Information Science* buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang terdiri dari ilustrasi dan cerita, dengan teks, ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah, dan bagi orang dewasa karena kualitas artistik dari ilustrasi di dalamnya. Buku cerita bergambar dalam definisi yang luas adalah buku bergambar yang ilustrasinya menjadi peran penting dalam penyampaian cerita, secara tradisional buku bergambar juga disebut gambar buku cerita

(www.findmeanauthor.com/childrens_fiction_genre/)

Dari pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa buku cerita bergambar berisikan pesan atau cerita yang disampaikan melalui ilustrasi dan teks, buku cerita bergambar sangat mengandalkan gambar atau ilustrasi yang digunakan sebagai penguat dan penjelas yang terkandung pada cerita, kedua elemen ini saling berkaitan dalam buku cerita bergambar.



Gambar 2.9 contoh cergam

(sumber: <https://bearita.com/>, 2020)

2.2.2. Fungsi Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu karya seni ilustrasi yang dapat dijadikan sebagai media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan dari buku cerita bergambar antara lain untuk pendidikan, untuk advertising dan sebagai sarana hiburan. Berikut ini adalah fungsi buku cerita bergambar menurut Islami (2010:7) :

a. Pendidikan

Buku cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.

b. *Advertising*

Buku cerita bergambar sebagai media *advertising*. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau *brand* tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.

c. Hiburan

Buku cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Cergam dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.

2.2.3. Jenis-jenis Buku Cerita Bergambar

Jenis buku cerita bergambar ada berbagai macam. Berikut ini adalah jenis jenis buku cerita bergambar berdasarkan genre. Islami, (2010: 10) :

a. *Anthropomorphic Animal Stories*

Anthropomorphic animal stories adalah cerita realis yang bertokoh utama hewan/binatang atau benda-benda mati. Hewan-hewan diceritakan bisa berbicara, berjalan, berpakaian dan berkelakuan layaknya manusia. Biasanya menyertakan kemampuan/hal-hal magis baik itu dalam porsi sedikit atau bahkan tidak ada, karena hewan atau benda mati digambarkan memiliki karakteristik manusia yang membawakan kemampuan luar biasa. Setting cerita bisa nyata maupun fiksi.

b. *Realistic Stories*

Realistic stories menampilkan tokoh-tokoh simpatik yang menimbulkan rasa empati dari anak-anak. Topik yang diangkat sebagian besar berkesan suram. Setting dalam cerita bisa setting nyata atau historis.

c. *Magic realism*

Magic realism adalah gabungan dari realita dan imajinasi. Kesan petualangan seakan dimasukkan dalam kegiatan sehari-hari, segalanya mungkin terjadi, seperti permainan bisa menjadi nyata, atau sebuah perahu yang membawa seorang anak ke suatu pulau impian.

d. *Traditional Literature*

Traditional literature meliputi dongeng, cerita rakyat, mitos, legenda, cerita tentang monster, cerita pembentukan, mother goose, dan fable. Cerita ini menampilkan pola-pola bercerita kaya akan bahasa dan elemen-elemen fantasi. Setting cerita bisa fiksi dan nyata.

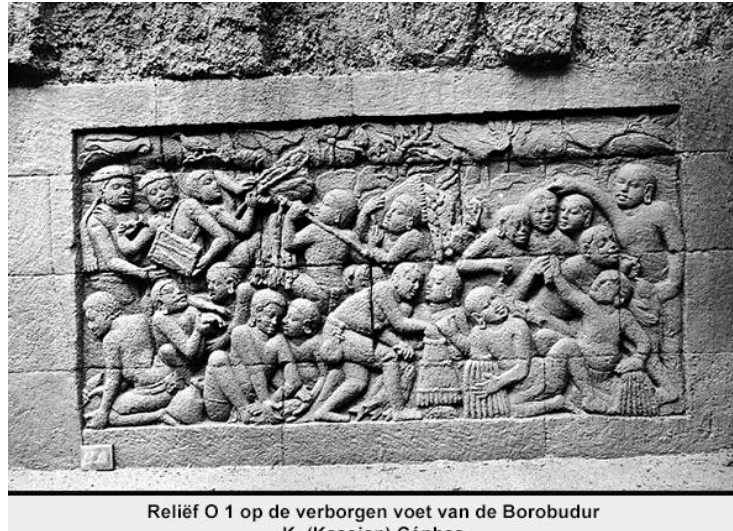
e. *Informational (Nonfiksi)*

Buku cerita bergambar ini merupakan alternatif dari ensiklopedia atau sumber-sumber referensi lainnya. Ilustrasi atau foto yang ditampilkan umumnya menarik perhatian dan menampilkan warna-warna cerah. Ketepatan waktu dan judul memegang peranan penting. Yang membedakan buku ini dengan buku lain adalah catatan sumber.

2.2.4. Sejarah dan Perkembangan Komik dan Cergam di Indonesia

Cikal bakal komik dan cergam di Indonesia sudah ada sejak zaman dahulu kala. Penemuan gambar prasejarah pada dinding gua Leang leang di Sulawesi Selatan dan relief-relief pada candi-candi di Indonesia menunjukkan alur cerita yang serupa dengan komik merupakan buktinya. Pada masa kejayaan Hindu dan Budha, candi-candi yang dibangun kala itu memiliki relief-relief pada dindingnya.

Yang jika mengacu pada pengertian komik sebagai gambar yang berurutan seperti yang dikemukakan oleh Will Eisner, dan juga definisi komik oleh Scott McCloud, maka gambar pada dinding-dinding candi dapat dikategorikan sebagai komik, karena merupakan gambar yang berurutan dan merupakan rangkaian suatu cerita tertentu.



Gambar 2.6 relief di candi borobudur

(sumber: <https://borobudurnews.com/>, 2020)

Cerita bergambar atau komik modern pertama kali terbit di Indonesia pada saat munculnya media massa berbahasa Melayu-Cina pada masa penjajahan Belanda. Cerita bergambar (cergam) Put On karya Kho Wan Gie (Sopoiku) pada tahun 1931 di harian Sin Po adalah komik Indonesia yang pertama kali terbit. Komik yang berkisah tentang sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil. Komik ini sangat populer pada masa itu dan terus beredar hingga harian Sin Po dilarang beredar pada tahun 1960. Komik Put On bahkan sempat diterbitkan ulang sebanyak dua jilid pada tahun 2010 (Panji Tengkorak, Kebudayaan dalam Perbincangan, KPG, 2011).



Gambar 2.11 Komik *Put On*

(sumber: Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998)

Cerita bergambar *Put On* merupakan cerita bergambar dengan gaya kartun yang menggunakan pendekatan humor. Sedangkan komik atau cerita bergambar memiliki gaya realistik pertama kali muncul pada tahun 1939, yaitu Mencari Putri Hijau karya Nasroen AS yang dimuat dalam harian Ratoe Timoer. Pada masa pendudukan Jepang sekitar tahun 1940-an pers dan media dikebiri fungsinya dan hanya digunakan sebagai alat propaganda Jepang. Namun komik-komik di Indonesia tetap bermunculan dan tidak memiliki kaitan sama sekali dengan propaganda Jepang. Salah satunya adalah cerita legenda Roro Mendut karya B. Margono pada tahun 1942, di harian Sinar Matahari Yogyakarta. Setelah kemerdekaan Indonesia Harian Kedaulatan Rakyat memuat komik Pangeran Diponegoro dan Joko Tingkir serta kisah tentang pendudukan tentara Jepang oleh Abdul Salam pada tahun 1948. Cerita yang bertemakan petualangan dan kisah-kisah kepahlawanan yang diangkat dari cerita rakyat banyak muncul pada tahun 1952, sehubungan dengan situasi politik kala itu. Sri Asih (1952) karya R.A Kosasih, Kaptan Jani dan Panglima Najan karya Tino Sidin, dan Mala Pahlawan Rimba (1957) adalah beberapa contoh komik yang muncul pada masa itu.

Sekitar tahun 1947, pengaruh komik Amerika mulai memasuki pasar Indonesia dengan terbitnya Tarzan oleh penerbit Keng Po. Dan setelah itu banyak komik asing seperti Rip Kirby, Phantom dan John Hazard. Masuk dalam peredaran dunia komik Indonesia. Untuk menandingi peredaran dan pengaruh komik asing pada masa itu, muncul komik Sie Djie Koei, yang bergaya gambar Cina. Komik Sie Djie Koei ini dapat dikatakan sebagai pelopor komik-komik silat yang populer di tanah air sekitar tahun 1968. Pada era ini pula muncul komik-komik yang dianggap sebagai imitasi dari komik-komik asing yang beredar.



Gambar 2.12 Komik Sie Djie Koei

(sumber: Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998)

Komik seperti Sri Asih, Putri Bintang dan Garuda Putih adalah sebagian dari komik-komik yang dicap imitasi pada masa itu. Para pendidik bahkan menilai komik sebagai media yang tidak mendidik dan hanya menampilkan budaya-budaya asing semata dan melupakan budaya sendiri. Hal itu ditanggapi oleh beberapa penerbit seperti Keng

Po dan Melody dengan menerbitkan komik-komik berorientasi budaya nasional.

Seperti komik Lahirnya Gatotkaca dan Mahabarata. Tidak hanya budaya dari kisah pewayangan saja, unsur-unsur budaya daerah juga diangkat sebagai kisah dan tema utama dalam cerita komik Indonesia yang diterbitkan kala itu. Beberapa komik yang bertemakan cerita daerah antara lain Lutung Kasarung, Berdirinya Majapahit, Damarwulan dan sebagainya (Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998).



Gambar 2.13 contoh komik cergam budaya

(sumber: Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998)

Pada era awal tahun 1960-an dikenal sebagai “Periode Medan”, dikarenakan terpusatnya peredaran komik Indonesia di kota Medan akibat lesunya peredaran di pulau Jawa dan juga banyaknya komik-komik yang terbit bertemakan budaya, kisah dan legenda dari Minangkabau. Tidak hanya komik dengan kisah Minangkabau saja, di Medan juga sering muncul komik dengan tema nasionalisme. Iklim politik Indonesia yang sedang memanas berhubungan dengan konflik perebutan Irian Barat dengan Belanda, memicu munculnya komik

yang bercerita tentang perlawanan terhadap imperialisme dan kolonialisme. Tentu saja hal ini tidak lepas dari peran tidak langsung Presiden Soekarno, sebagai pemimpin dan teladan memerangi penjajahan.

Pada era tahun 1970an atau masa awal orde baru seluruh media massa diawasi secara ketat oleh pemerintah. Demikian halnya dengan komik tidak ketinggalan menjadi sorotan pemerintah. Beberapa komikus seperti Ganes TH, bahkan pernah diinterogasi oleh pihak berwajib karena aktivitasnya sebagai karikaturis di media Warta Bhakti. Untuk melindungi hak dan kepentingan komikus, maka saat itu dibentuklah Ikatsi (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia). Di masa ini komik Indonesia kembali marak dan menjadi awal kemunculan komik-komik bertema silat yang dahulu sempat dipelopori oleh komik Sie Djie Koei. Munculnya karya-karya seperti Si Buta Dari Gua Hantu (Ganesh TH), Panji Tengkorak (Jan Jaladara), Godam (Wid NS) dan Gundala (Hasmi) merupakan beberapa karya yang sangat populer pada masa itu.



Gambar 2.14 Komik cergam Gundala Putera petir
(sumber: <https://bumilangit.com/>, 2020)

Memasuki era tahun 1980-an aktivitas komik di Indonesia seakan menghilang. Pasar komik tanah air mulai dibanjiri oleh komik-komik dari Jepang yang dikenal dengan istilah manga yang menghapus habis sejarah Panjang perkembangan komik Indonesia. Kini industri komik di Indonesia perlahan mulai bangkit meskipun masih kalah bersaing dari komik-komik asing.

2.2.5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Menurut para ahli (Soedarso,1990) dalam jurnal (Kristanto, 2011) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Ilustrasi mengandung makna sebuah gambar yang menjelaskan isi dari suatu buku atau menjelaskan sebuah tulisan sehingga membantu pembaca dalam memainkan imajinasinya untuk mengartikan tulisan lewat sebuah gambar.

Saat ini, ilustrasi terus mengembangkan berbagai jenisnya. Tidak jarang berbagai pengetahuan menggunakan efek ilustrasi sebagai penjelas keilmuan yang ada di dalamnya. Mulai dari cover buku, serta isinya menggunakan cara berilustrasi, salah satu tujuannya, yaitu mempermudah komunikasi antara penulis dengan pembaca.

2.2.6. Nilai Estetika

Dalam penciptaan sebuah ilustrasi yang baik harus selalu memperhatikan nilai estetika, dimana sebuah gambar yang akan disajikan tetap menjunjung nilai keindahan dari semua aspek. Seperti pendapat *Bruce Alisopp* yang dikutip oleh Umam melalui artikel teori estetika (gamedia.com/literasi/teori-estetika), estetika merupakan

ilmu pengetahuan yang mempelajari proses beserta aturan-aturannya dalam menciptakan suatu objek karya seni. Hal ini diharapkan dapat menimbulkan perasaan positif bagi seseorang untuk melihat dan merasakan suatu karya.

Masih didalam kutipan yang sama, kajian estetika sendiri memiliki tiga aspek yang bisa digunakan acuan penilaian sebuah karya seni yaitu :

1. Absolutisme merupakan bentuk penilaian kepada sebuah karya seni yang bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Hal tersebut dikarenakan didasari pada hal konvensi atau bentuk aturan yang telah ditentukan.
2. Anarki adalah sebuah penilaian yang bercermin pada pendapat setiap orang yang secara subjektif dan tidak memerlukan sebuah pertanggungjawaban. Dimana penilaian ini tetap didasari pada aturan seni yang berlaku namun disesuaikan kembali dengan pengalaman dan prespektif seseorang tentang sebuah seni.
3. Relativisme adalah salah satu bentuk penilaian berdasarkan pandangan seseorang. Seperti halnya aspek Anarki, pembedanya yaitu Relativisme bersifat penilaian tidak mutlak dan masih bersifat objektif karena masih mempertimbangkan aturan-aturan yang berlaku.

Berikut ini adalah unsur – unsur estetika yang dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian terhadap sebuah karya seni :

1. Unsur Bentuk

Umumnya bentuk objek terdiri dari jenis dua dimensi atau tiga dimensi. Pada bagian dua dimensi bersifat datar atau tidak memiliki volume, seperti foto, lukisan, dan sebagainya. Sedangkan tiga dimensi memiliki volume dan ruang seperti patung dan sebagainya. Dalam hal ini, penulis mengacu pada jenis dua dimensi dimana karya yang dihasilkan berupa buku bergambar

2. Unsur Warna

Pemilihan warna sangat mempengaruhi pandangan terhadap sebuah objek. Sebagai contoh penggunaan warna untuk buku bermain untuk anak usia dini cenderung *colorfull* untuk memberikan kesan ceria dan antusias, sedangkan pada rancangan penulis yaitu buku cerita bergambar sejarah / filosofi yang ditujukan kepada orang dewasa lebih minimalis karena fokus terhadap penyampaian informasi dan penggambaran secara visual yang ringan untuk dibaca.

3. Unsur Tema

Unsur tema merupakan bentuk dari sebuah gagasan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada penikmat karya seni. Umumnya tema akan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti adat istiadat, kondisi budaya, geografis, dan sebagainya. Pada perancangan ini, penulis mengambil tema sejarah berdasarkan budaya kesenian bantengan yang ada di Kota Batu.

2.2.7. Media Promosi

Promosi adalah segala bentuk komunikasi yang digunakan untuk menginformasikan (*to inform*), membujuk (*to persuade*), atau mengingatkan (*to remind*), orang-orang tentang produk yang dihasilkan organisasi, individu, ataupun rumah tangga (M. R. Kusuma, 2017:16).

Sedangkan menurut Swastha dalam jurnal yang ditulis Yohanes berjudul Perancangan *Stationery Set* Persatuan Golf Alumni-ITS di PT.Pendopo Agung Petrokoesoeman menjelaskan promosi adalah suatu arus informasi satu arah yang berfungsi untuk mengarahkan seseorang atau organisasi kepada tindakan untuk menciptakan pertukaran dalam pemasaran (Swandawidharma, 2015:15).

Berdasarkan penjelasan teori-teori di atas, dapat disimpulkan bahwa promosi merupakan sebuah komunikasi yang bertujuan untuk membujuk dan menginformasikan mengenai produk yang dihasilkan.

2.2.8. Media Informasi

Kata media berasal dari bentuk jamak “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu” (Salahudin,1986: 3).

Menurut Gordon B. Davis, informasi merupakan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Dengan demikian media informasi mencakup semua lapisan masyarakat dalam menyalurkan berbagai macam informasi yang dituangkan dengan cara tertentu untuk memenuhi tujuan yang diinginkan. Informasi mengandung pesan-pesan yang nyata untuk menjawab suatu permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

2.2.9. Komunikasi Visual

Menurut Sumbo Tinarbuko (2009:23), mengemukakan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf, dan tipografi, warna, komposisi, dan layout. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan/atau audio visual kepada target sasaran.

Desain Komunikasi Visual sendiri menurut Sumbo Tinarbuko (2017:28), adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi visual dengan membeberkan upaya pemecahan masalah komunikasi visual secara kreatif. Proses perwujudannya senantiasa melibatkan beragam media komunikasi visual. Dari beberapa teori diatas, dapat

disimpulkan bahwa DKV adalah ilmu yang mempelajari tentang bahasa komunikasi visual untuk bisa memecahkan masalah dan mencapai tujuan, dilakukan dengan cara mengemas informasi atau pesan tersebut menggunakan bahasa visual yang mudah untuk dipahami *audience*.