

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Ilustrasi**

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *ilustratie* 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) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen.

Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut (Rohidi, 1984).

##### **2.1.1 Peran Ilustrasi**

Ilustrasi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun peran ilustrasi sebagai berikut :

1. Menarik perhatian pembaca. Ilustrasi dapat digunakan untuk memberi gambaran lengkap mengenai isi sebuah karya. Salah satu contohnya adalah pada majalah atau buku. Sebuah ilustrasi sangatlah bagus untuk membuat para pembaca penasaran dan membuat mereka ketagihan untuk membacanya lebih lanjut.

2. Memudahkan dalam memahami suatu tulisan. Adanya ilustrasi membantu kita menemukan makna dari sebuah tulisan yang kita baca secara menyeluruh.
3. Sebagai sarana mengekspresikan ide atau pikiran melalui sebuah gambar. Banyak diantara mereka yang gemar menggambar untuk mengekspresikan apa yang ia rasakan, menyalurkan hobi, mengungkapkan curahan hati dan lain – lain.
4. Menjelaskan secara singkat sebuah tulisan atau cerita.
5. Meningkatkan nilai estetika sebuah gambar atau tulisan. Adanya ilustrasi menjadikan seseorang lebih mudah dalam memaknai sebuah pesan yang ingin disampaikan.
6. Sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pada umumnya sebuah gambar dapat mendeskripsikan sebuah tulisan.
7. Memberikan hiburan sehingga pembaca tidak bosan saat membaca sebuah tulisan.
8. Menjelaskan sebuah konsep melalui gambar.

### **2.1.2 Fungsi Ilustrasi**

Selain ke delapan fungsi yang telah disebutkan di atas, berikut akan dikaji lebih dalam lagi mengenai fungsi ilustrasi:

1. Fungsi Deskriptif, yaitu digunakan untuk menjabarkan arti dari sebuah tulisan yang panjang melalui sebuah gambar.
2. Fungsi Ekspresif, yaitu mengekspresikan suatu ide atau gagasan melalui sebuah gambar.
3. Fungsi Analitis mengekspresikan secara detail bagian – bagian suatu benda.
4. Fungsi Kualitatif, yaitu pada umumnya digunakan dalam pembuatan tabel, grafik, foto, simbol, gambar dan lain – lain.

## **2.2 Kartun Opini**

Kartun Opini atau kartun editorial adalah gambar dengan pendekatan humor yang menyampaikan opini sebagai pesan kritik, sindiran, atau komentar pribadi pembuatnya dan masyarakat terhadap isu dan fakta sosial yang berhubungan dengan kepentingan umum. (Fauzie, 2010)

### **2.2.1 Fungsi Kartun Opini**

Kartun opini atau kartun editorial sering digunakan dalam media massa sebagai media untuk menyampaikan pesan dan opini masyarakat. Kartun opini dan kartun editorial digunakan sebagai media ekspresi masyarakat dan penciptanya untuk menyampaikan pesan berupa pendapat, harapan, sindiran, dan kritikan terhadap politik dan kehidupan sosial masyarakat yang terjadi pada waktu tertentu.

Kartun opini tidak sekedar menjadi media penyampaian pesan dan kritik, tetapi juga dapat digunakan sebagai media hiburan. Gambar ilustrasi dalam kartun opini

memang dirancang dengan lelucon yang sebenarnya menyindir. Ilustrasi yang membuat lelucon tersebut dapat menggelitik rasa humor pembacanya sehingga terhibur. Diharapkan dengan adanya perancangan kartun opini yang menggelitik rasa sosial, masyarakat lebih mudah untuk menangkap pesan sosialnya tanpa harus sakit hati karena membacanya.

### **2.2.2 Peran Kartun Opini**

Pesan dan kritik yang terkandung dalam sebuah kartun opini atau kartun editorial dapat berupa kartun politik dan kartun sosial. Kartun politik tidak hanya berfungsi sebagai gambar ilustrasi yang memuat kritik dan sindiran yang tajam, namun juga merupakan media untuk refleksi suatu permasalahan.

Berbeda dengan kartun politik, kartun sosial lebih banyak mengangkat fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. Bentuk kartun sosial tidak selalu berupa sindiran atau kritik namun dapat berupa deskripsi gambaran situasi kondisi realita dan harapan setelahnya terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat.

## **2.3 Gaya Visual**

Dalam Komik Banyak sekali gaya gambar yang ada, dan setiap gaya gambar memiliki fungsinya masing masing dan memiliki tujuan tertentu , seperti gaya gambar berikut ini :

### **1. Gaya Kartun**

Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu

peristiwa. Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, *gag cartoon*, dan strip komik. Kartun editorial atau kartun politis biasanya ditujukan untuk menyatakan pandangan politik atau sosial dengan cara menyindir. Sementara itu, *gag cartoon* dimaksudkan untuk melucu tanpa menyindir. Strip komik ialah gambar kartun dalam bentuk komik singkat. Kartun dapat pula digunakan sebagai ilustrasi, misalnya dalam buku, majalah, atau kartu ucapan. Selain itu, kartun juga berkembang dalam media lainnya, yaitu film, dan dikenal sebagai animasi. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor. Gaya gambar kartun atau yang dikenal dalam Bahasa Jepang *manga*. Memiliki 3 pemacahan gaya gambar yang berbeda yaitu *Chibi* (ちび, juga bisa ditulis 禿び) adalah kata Bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil". Kata ini populer di kalangan penggemar manga dan anime. Arti kata ini adalah seseorang atau binatang yang pendek/kecil. *Shōnen manga* (少年漫画) atau *shōnen* (少年, diucapkan *shounen*) adalah sebutan untuk ragam manga atau anime khusus bagi remaja lelaki. Komik gaya ini sangat populer di pasaran, untuk gaya gambar *shonen* ini digunakan oleh komik komik seperti komik Naruto, One piece, Bleach, Bleach dan masih banyak lagi. Mereka menggunakan gaya gambar ini dikarenakan target dari komik komik tersebut adalah *shonen* atau dalam Bahasa Indonesia adalah remaja. *Seinen* (青年漫画) merupakan manga yang dipasarkan untuk kalangan laki-laki dewasa muda. Dalam bahasa Jepang, kata "seinen" secara harfiah berarti "pemuda", tetapi istilah "seinen manga" juga digunakan untuk menggambarkan target dari komik seperti Weekly Manga Times dan Weekly Manga Goraku yang ditujukan untuk laki- laki dari usia 20-an hingga 50-an.



Gambar 2.3.1 Gaya Gambar *Chibi*,  
*Shonen*, dan *Seinen*

(Sumber : Chibi Reiko, One Piece,  
Weekly Manga Times)

## 2. Gaya Realis

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita drama, petualangan fantasi,  
sejarah, atau cerita-cerita untuk orang dewasa.



Gambar 2.3.2 Gaya Gambar Realis

(Sumber : Marvel Comic)

### 3. Gaya Ekspresif

Gambar ekspresif adalah gambar yang dibuat secara bebas berdasar pada imajinasi, persepsi, dan penafsiran penggambar kepada obyeknya. Gambar ekspresif kerap dicirikan dengan bentuk yang dilebih lebihkan (didramatisir) atau bahkan bentuk yang direduksi (hanya esensinya), penerapan warna yang bebas (tidak sama dengan obyeknya aslinya), komposisi gambar yang bebas, penerapan asas menggambar secara bebas (kadang tidak mengikuti kaidah perspektif, bayangan, skala), bahkan banyak pula gambar ekspresi yang obyeknya tidak jelas (abstrak).

Kegunaan gambar ekspresif amatlah banyak. Baik sebagai media berekspresi penggambar secara bebas, pelengkap sebuah cerita agar terlihat lebih hidup, merekam sebuah kejadian secara cepat, mengkritisi atau menyindir keadaan sosial, atau bahkan sebagai sarana untuk berkomunikasi.



Gambar 2.3.3 Gaya Gambar Ekspresif

(Sumber : Senibudayaku.com)

#### 4. Gaya Surealistik

Gaya ini biasanya dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi, atau alam bawah sadar.



Gambar 2.3.4 Gaya Gambar Surealistik

(Sumber : Frida Kalho)

#### 2.4 Tipografi

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Komunikasi yang berakar dari simbol - simbol yang menggambarkan sebuah objek (*pictograph*), berkembang menjadi simbol-simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak yang lain (*ideograph*). Kemudian berkembang menjadi bahasa tulis yang dapat dibunyikan dan memiliki arti (*phonograph* - setiap tanda atau huruf menandakan bunyi). Bentuk/rupa huruf tidak hanya mengidentifikasi sebuah bunyi dari suatu objek. Bentuk/rupa huruf tanpa disadari menangkap realitas dalam bunyi.



Lebih dari sekedar lambang bunyi, bentuk/rupa huruf dalam suatu kumpulan huruf dapat memberi kesan tersendiri yang dapat mempermudah khalayak menerima pesan atau gagasan yang terdapat pada sebuah kata atau kalimat. Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf” (Sriwitari & I Gusti Nyoman, 2014 : 71).

## **2.5 Layout**

*Layout* adalah sebuah usaha mendapatkan komunikasi visual yang komunikatif dan menarik dengan cara menyusun dan memadukan unsur-unsur komunikasi seperti garis, huruf, teks, gambar, tabel, warna, dan sebagainya. Tujuan layout adalah menghasilkan sebuah desain atau media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak (Rakhmat, 2010). Prinsip dasar dalam layout merupakan prinsip dasar dalam desain grafis, yaitu urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), yang bertujuan agar setiap elemen gambar dan teks menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan dalam konten. Oleh karena itu, buku komik Akhirnya aku tahu ini memiliki layout yang bebas dalam peletakan ilustrasi maupun teks pada tiap – tiap panelnya, agar setiap halaman yang disajikan tidak bersifat monoton dan membosankan, akan tetapi layoutnya tetap mematuhi prinsip – prinsip dasar layout sehingga segi estetika dari keseluruhan buku tetap terjaga.

## 2.6 Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information + Graphics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Kata *graphic* dalam kata *Infographic* itu berarti visual, gambar, yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah grafis. Metode estetika yang digunakan untuk mengkaji nilai estetis sebuah infografis dari ragam hias, tema, pola, pengolahan data, komposisi, ilustrasi. Ikonografi juga merupakan persoalan ikon yang memperkatakan mengenai objek dan makna. Di dalam sebuah infografis data teks yang sudah ada diilustrasikan dalam bentuk simbol yang mempunyai makna. Sedangkan menurut ahli infografis adalah : Grafis informasi atau infografis adalah representasi visual yang grafis informasi, data yang atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas (Newsom and Haynes, 2004, p: 236). Menurut Smicklas (2012, p: 5) Penting untuk dipahami bahwa Infografis tidak digunakan semata-mata untuk berkomunikasi. Infografis adalah media yang baik untuk menyampaikan pesan pemasaran atau wawasan kepada konsumen dan prospek, tapi mereka samasama efektif bila digunakan untuk meningkatkan komunikasi internal. Dalam komik ini infograsi digunakan untuk memberi penjelasan yang membuat nilai nilai akademis didalam cerita secara singkat dan menyeluruh.