

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Target Audience**

Menurut Effendy (2013) menyatakan audiens merupakan kumpulan dari anggota masyarakat yang terlibat dalam proses komunikasi massa sebagai sasaran yang dituju dan bersifat heterogen. Oleh karena itu, khalayak sasaran dapat dikatakan sebagai audiens, penerima, pembaca, atau sejumlah orang yang terlibat dalam proses komunikasi massa yang akan diubah persepsinya dengan tujuan untuk menarik minat terhadap sebuah produk.

#### **2.2 Buku**

Buku merupakan media yang berisikan tulisan ataupun gambar yang ditampilkan dalam lembaran kertas. Menurut Joko D. Muktiono dalam bukunya yang berjudul aku cinta buku ( 4 : 2013 ) bahwa buku memberi kemudahan seseorang dalam membaca. Walaupun membutuhkan waktu lama dalam proses pembuatannya. Namun buku memiliki sifat yang tidak bisa begitu saja digabungkan, diubah, ditambah dan dipisah pisah, tidak semudah sistem elektronik. Buku pula dikenal dengan sifatnya yang relatif lebih bertahan lama dan mudah dibawa. Masih dalam bukunya aku cinta buku menjeskan bahwa buku masih tetap dianggap sebagai media yang berwibawa, meskipun bukan yang paling pervasif. Buku selanjutnya dianggap sebagai sumber kebenaran. Yang menjungkirbalikan anggapan lama dan menunjukkan arah baru dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

#### **a. Buku ilustrasi**

Salah satu jenis buku yaitu buku ilustrasi, dimana dalam buku ini tidak hanya berisikan kumpulan penuh teks, namun juga terdapat ilustrasi. Ilustrasi bukan hanya menjadi media dekoratif namun sebagai penjelas dari teks. Menurut Adi Kusrianto ( 152 : 2007 ) menjelaskan fungsi ilustrasi dalam buku yaitu untuk mempermudah pembaca untuk berilustrasi tentang tokoh atau cerita yang ditulis dalam buku atau majalah.

#### **b. Buku catur**

Menurut Mumek (2013) menjelaskan bahwa catur merupakan cabang olahraga yang sering dipertandingkan di nasional dan internasional, yang juga dikenal orang sebagai olahraga otak yang serius dan membutuhkan konsentrasi. Adapun Menurut Murray ( dalam Wibowo, 2014) dalam bukunya yang berjudul *History of Chess*, Bahwa catur adalah permainan yang membutuhkan kemampuan berfikir tingkat tinggi.

Buku dipakai dalam berbagai hal sebagai media pembelajaran, termasuk dalam olahraga catur. Dimana catur sendiri memiliki kurikulum yang menjadi acuan pelatihan untuk atlit catur. Menurut Heri Darmanto (2011) pada tahun 1960 awal sekelompok ahli catur dari Beograd-Yugoslavia ingin menyusun sebuah buku yang berisikan partai partai catur yang telah dianalisis oleh para Grandmaster, namun dengan metode yang mudah dipahami agar bisa disebar seluruh penjuru dunia dengan bahasa universal. Hal ini yang menjadi asal muasal terbentuknya kurikulum dan buku buku panduan catur dan simbol simbol penyederhanaan.

## **2.3 Desain Grafis**

### **a. Ilustrasi**

Mengutip dari Bing ( dalam Safyan, 2017 ) Ilustrasi tidak berdiri sendiri sebagaimana halnya dengan lukisan, ia senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain yaitu ide yang tertulis. Sebuah ilustrasi harus menampakkan secara visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata- kata, ini menuntut sebuah grafis, yaitu sifat menguraikan dari sebuah gambar, terlepas dari sifatnya sebagai hiasan ( Safyan Salam, 2017, hlm. 4 ). kemudian dalam buku yang sama Safyan Salam menjelaskan mengenai ilustrasi jenis lain, yaitu : Seni ilustrasi kontemporer tampil dalam bentuk yang semakin variatif, tidak hanya berupa “gambar”, menjadi subjektif/ekpresif, bahkan berwujud abstrak dalam corak dan tema, sehingga tidak lagi sejiwa dengan makna awal seni ilustrasi sebagai sesuatu yang memperjelas, sesuatu yang membuat konsep, benda, atau suasana menjadi terang benderang ( Safyan Salam, 2017, hlm. 1).

Adapun beberapa fungsi ilustrasi menurut Adi Kusrianto ( 111 : 2007 ) yaitu diantaranya :

- Memberi gambaran toko atau karakter dalam cerita
- Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran
- Mengilustrasikan langkah demi langkah pada sebuah intruksi dalam panduan teknik.
- Sebagai media penghibur.

## **b. Tipografi**

Menurut Adi Kusrianto ( 190 : 2007 ) didalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Beliau menambahkan bahwa ada 4 jenis huruf yang dibedakan dalam anatominya yaitu *oldstyle*, modern, slab serif, sans serif. Selain bentuk, ketebalan pun berperan dalam membuat citra sebuah huruf. Kemudian hal lain yang mempengaruhi citra huruf adalah warna. Menurut Wirania Swasty, S.Ds., M.AB. dalam bukunya yang berjudul Serba Serbi Warna ( 93 : 2017 ) tipografi merupakan salah satu area dimana warna dapat memainkan perannya. Huruf berwarna dapat digunakan untuk menciptakan titik fokus untuk penekanan, untuk menojolkan pesan yang ingin disampaikan dan melengkapi desain keseluruhan.

## **c. Warna**

Menurut Wirania Swasty, S.Ds., M.AB. Menerangkan dalam bukunya yang berjudul Serba Serbi Warna ( 2 : 2017 ) bahwa menurutnya warna dibedakan oleh adanya cahaya yang menimpa suatu benda kemudian benda tersebut memantulkan cahaya ke retina mata hingga terlihatlah warna. Dalam pengorganisasian warna, yaitu meliputi pendekatan ilmiah, fenomena, dan persepsi. Bagaimanapun, proses perkiraan warna adalah intuitif. Adapun beberapa prinsip warna dijelaskan dalam bukunya serba serbi warna yang bisa menjadi landasan teori dalam penelitian ini yaitu :

### **- Warna dalam *Layout* dan Ilustrasi**

Karena Ilustrasi merupakan unsur penting yang mampu menarik perhatian pembaca, maka warna yang digunakan untuk *layout* pun disesuaikan dengan warna yang digunakan dalam ilustrasi.

### **- Klasifikasi Warna**

Warna dikelompokkan menjadi empat yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

### **- Karakteristik warna**

Karakteristik warna di sini merupakan ciri-ciri khas atau sifat tertentu yang dimiliki suatu warna. Dalam hal ini diklasifikasikan menjadi dua sifat utama yang ekstrem yaitu warna panas dan warna dingin.

### **- Pengulangan dan Irama**

Warna yang sama yang terkadang ditampilkan lebih dari sekali dengan penempatan yang berbeda pada sebuah komposisi

### **- Penekanan dan Fokus**

Titik fokus pada latar depan harus dikontraskan dengan latar belakangnya sehingga dapat menarik mata seseorang terhadap titik fokus tersebut.

## **d. Layout**

Layout merupakan seni dalam menyusun tata letak dan penempatan dalam desain grafis. Menurut Tom Lincy ( dalam Kusrianto, 2007 ) ada 5 prinsip layout yang baik dalam desain yaitu :

-Proporsi, Keseimbangan, Kontras, Irama, dan Kesatuan.

## **2.4 Desain Karakter**

Menurut buku *Making Comics* karya Scott McCloud ( 63 : 1993 ) dalam membuat sebuah desain karakter akan banyak berhubungan dengan gaya dan preferensi pribadi, dan tidak ada cara yang mutlak benar atau salah dalam pembuatannya. Adapun hal yang menurutnya baik dilakukan dalam pembuatan desain karakter yaitu mencakup tiga hal diantaranya :

### **a. *An Inner Life* ( Latar Belakang )**

Merupakan sejarah yang unik dari si karakter, bagaimana dia melihat dunia dan apa yang menjadi keinginannya. Ini bisa dimulai dengan mencari tahu tempat dimana karakter hidup atau besar. Mereka hidup pada masa apa ? Hal apa yang terjadi pada mereka ? hal terbaik/ terburuk yang pernah terjadi? Apa propesinya ? pertimbangan pada sejarahnya dan akan membantu dalam membentuk karakter. ( 63-65, 1993 )

### **b. *Visual Distinction* ( Karakter/ ciri khas visual )**

Merupakan ciri khas yang menjadi pembeda, bentuk wajah dan pakaian yang mudah diingat. Tentu hal ini didapat setelah menentukan *personality* dan latar belakang karakter. Setelah menentukan ciri khas visual kita bisa memulai dengan mengambarkan karakter dasar dari beberapa sudut pandang. Bagaimana bentuk wajah, bentuk tubuhnya yang didasari dari kerangka. Kemudian memberi detail kostum ( 70- 75, 1993 )

**c. *Expressive Traits* ( Sifat Ekpresif )**

Ciri khas kata kata dari karakter dan perilaku yang terkait dengan karakter itu. Bagaimana kecenderungan bahasa tubuhnya, ekspresi wajah. Dan pada bagian ini kita bisa membentuk wilayah emosional tiap karakter. Jenis ekspresi tertentu yang menjadi ciri khas utama. ( 76-77, 1993 )

**d. Ekpresi wajah ( *Facial Expressions* )**

Menurut buku *Making Comics* karya Scott McCloud ( 80-83 : 1993 ) Ekpresi wajah bukan sesuatu yang mudah dibentuk seperti kata kata atau dialog. Ekpresi wajah adalah jenis komunikasi visual yang berbentuk kompleksif. Bentuk ini merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan semua orang, kita bisa membuat ekspresi wajah bahkan membacanya. Namun tentu tidak semua orang bisa menuangkannya dalam gaya seni ( ilustrasi gambar ). adapun beberapa ekspresi dasar diantaranya marah, jijik, takut, bergembira, sedih, dan terkejut. Dan tentunya masih sangat banyak sekali ekspresi wajah yang bisa dibentuk dari emosi dan gabungan ekspresi dasar tadi.