

## BAB TIGA

### ILUSTRASI

Ilustrasi dikatakan memberi sumbangan besar kepada aspek naratif manuskrip dan buku sejak zaman Mesir Purba lagi. Kalau penulis melahirkan ide melalui perkataan, ilustrator pula melahirkan ide atau maksud yang hendak disampaikan melalui lukisan atau gambar. Selain merupakan bahan sokongan kepada teks dan dapat membantu pemahaman pembaca, ilustrasi juga berperanan menarik minat pembaca terhadap sesuatu bahan yang dibacanya.

Walau bagaimanapun, tidak semua ilustrasi yang dipersembahkan kepada pembaca mencapai matlamatnya sebagai daya penarik dan alat sokongan pemahaman pembaca kerana mungkin ada antaranya tidak sesuai dengan audiennya. Maka itu, ilustrasi perlu dipilih dan dipersembahkan mengikut kesesuaian berdasarkan peringkat usia, pemikiran dan kematangan pembaca supaya dapat mencapai matlamat mengapa ia diadakan.

Mengikut *Kamus Dewan* (1994, hal. 484), ilustrasi ialah gambar (lukisan dan sebagainya) untuk menerangkan atau menghiasi sesuatu (dalam buku, majalah dan lain-lain). Namun dalam konteks penerbitan buku, ilustrasi merangkumi bidang yang lebih luas iaitu tidak hanya terhadap kepada gambar dan lukisan sahaja. Dalam penerbitan buku, gambar lakaran, peta, pelan, gambar foto, graf dan rajah-rajah berbentuk teknikal

juga termasuk sebagai ilustrasi. Setiap jenis ilustrasi ini mempunyai peranan masing-masing dan tujuan penggunaannya berbeza-beza mengikut kesesuaian bidang atau subjek yang dibincangkan.

### 3.0 SEJARAH ILUSTRASI

Penggunaan ilustrasi dalam buku bermula sejak abad ke-15. Pada peringkat awal penggunaannya, ilustrasi digunakan pada buku-buku blok. Mengikut Terrance Dalley (1990), ilustrasi paling awal dicetak ialah ilustrasi yang terdapat pada bahagian *frontispiece* buku *Chinese Diamond Sutra* (868). Walaupun begitu, penggunaan ilustrasi dalam penerbitan buku tidak begitu meluas sehinggalah pada abad ke-19 iaitu apabila ilustrasi gambar lakaran digunakan dengan meluas dalam novel-novel kanak-kanak dan remaja (1830). Penggunaan ilustrasi ditekankan oleh pengarang ketika itu kerana ia merupakan identiti kepada karektor dan menjadi kesinambungan kepada aksi-aksi yang terkandung dalam sesebuah cerita (Lynton Lamb 1962, hal. 46).

Seterusnya penggunaan ilustrasi dalam buku mengalami perkembangan yang pesat kerana buku-buku berilustrasi lebih diminati berbanding buku-buku yang tidak mengandungi ilustrasi. Teknologi-teknologi baru pula sentiasa dicipta untuk mengembang dan memodenkan penggunaan ilustrasi. Pada tahun 1880, ilustrasi gambar mekanikal mula digunakan dengan meluas. Lukisan yang dihasilkan (lukisan asal) disalin atau dicetak semula dengan dua cara iaitu menggunakan *line block*

(pada 3 Desember 1892) dan *half tone* (pada 25 Januari 1896). Ketika itu proses menghasilkan ilustrasi dianggap sebagai kerja-kerja seni (Lynton Lamb 1962, hal. 5).

### 3.1 ILUSTRASI BUKU KANAK-KANAK

Ilustrasi memainkan peranan begitu besar dalam penerbitan buku kanak-kanak sejak zaman dahulu lagi. Penggunaan ilustrasi bukan sahaja dapat meningkatkan mutu sesebuah buku, malah menjadi elemen utama dalam penerbitan buku kanak-kanak. M.N. Rao ada mengatakan sebuah buku yang tidak mengandungi gambar tidak boleh menjadi sebuah buku yang baik.

*"A book without a picture cannot have a bright book."*

(M.N. Rao 1974, hal. 54)

Bagi seseorang kanak-kanak, tidak kira apa jenis atau bentuk ilustrasi yang digunakan, ia mesti boleh menambahkan keseronokannya dalam proses membaca. Oleh itu, seseorang ilustrator perlu memfokus unsur-unsur yang boleh menyentuh rasa (feelings) dan sensasi di samping memiliki nilai-nilai estetik.

Patricia J. Ciancolo (1983, hal. 28) merumuskan beberapa faktor yang mempengaruhi penerimaan kanak-kanak terhadap sesuatu ilustrasi.

Antaranya:

1. kematangan kanak-kanak pada peringkat umur tertentu;

2. bagaimana kanak-kanak dipersiapkan melalui pengalaman mereka;  
dan
3. jumlah kanak-kanak mengulangi melihat ilustrasi tersebut.

Ciancolo juga juga menyatakan terdapat tiga faktor utama yang mempengaruhi kesukaan kanak-kanak terhadap sesuatu ilustrasi iaitu kandungan (topik atau subjek ilustrasi), hiasan fizikal ilustrasi tersebut (berwarna atau hitam putih) dan gaya persembahan iaitu cara ilustrator mencipta ilustrasinya sama ada berbentuk garisan, *half tone* atau *full color art*.

Kanak-kanak lebih mudah menerima sesebuah ilustrasi yang menyentuh perasaan mereka, bersifat kekeluargaan dan berkisar orang di sekelilingnya termasuk rakan-rakannya. Ilustrasi yang paling diminati kanak-kanak seperti yang dikatakan Ciancolo adalah dari gaya yang realistik (*representational art style*) dan lukisan kartun kerana kanak-kanak juga menerima ilustrasi yang mempunyai unsur humor.

Berdasarkan kajian George D. Spache (1974, hal. 15-16), beliau mengemukakan kanak-kanak menggemari buku-buku yang mempunyai sekurang-kurangnya  $\frac{1}{4}$  ruang yang berilustrasi. Beliau juga mendapati kanak-kanak meminati ilustrasi yang bersaiz besar, berwarna terang dan lukisan-lukisan yang realistik.

Ilustrasi menjadi suatu bahan yang menarik pada seseorang kanak-kanak kerana penggunaan elemen warna. Oleh itu, tatawarna dalam sesebuah ilustrasi sangat penting bagi menghasilkan ilustrasi yang

berkesan untuk meningkatkan mutu sesebuah judul bacaan kanak-kanak.

Marshall Lee (1979, hal. 232-233) menerangkan,

*"Of all the graphic elements, color surely has the most powerful psychological effect. Except for some specific associations, color is almost entirely without intellectual content and speaks directly to the subconscious. Tests have definitely established a connection between color and emotions. Color is thus one of the most effective tools of communication and should be used in book design for more than it is. A knowledge of the use of color is as important to the book designer as a knowledge of typography."*

*"Because of its psychological powers, color is particularly valuable in creating atmosphere and mood."*

Penting diingatkan bahawa buku-buku bermutu yang mengandungi ilustrasi bukan semata-mata sebagai hiasan, sebaliknya memberikan gambaran terperinci mengenai teksnya. Bagi kanak-kanak, gambar atau lukisan mempunyai daya pengaruh yang kuat berbanding perkataan. Pada mereka, lukisan atau gambar itulah yang menjadi ceritanya. Ilustrasi yang berkesan seharusnya diilhamkan dari kaca mata kanak-kanak. Oleh itu, ilustrator buku kanak-kanak mesti boleh memahami hati dan psikologi kanak-kanak. Malah lebih baik lagi kalau dia boleh meletakkan dirinya dalam diri kanak-kanak supaya apa yang dihasilkan itu adalah atas kehendak isi hatinya dari kaca mata seorang kanak-kanak.

Ilustrasi juga sangat penting dalam penerbitan buku kanak-kanak kerana ia mengandungi konsep visual yang sukar disampaikan melalui perkataan. Oleh itu, walaupun sesebuah penerbit buku kanak-kanak mempunyai peruntukan kewangan yang terhad untuk menghasilkan buku

kanak-kanak berilustrasi, seseorang artis/ilustrator harus diberi peluang menyampaikan idea mereka dalam berbagai-bagai bentuk.

Gambar yang dihasilkan oleh seseorang artis/ilustrator seharusnya boleh menerangkan teks atau dengan kata lain ada hubungannya dengan teks. Walau bagaimanapun, adalah lebih baik jika seseorang artis/ilustrator itu mampu menyampaikan cerita melalui ilustrasinya walau tanpa bantuan teks kerana teks tidak dapat berdiri sendiri tanpa ilustrasi sedangkan ilustrasi yang baik dapat menerangkan apa yang hendak disampaikan tanpa bantuan sebarang teks. Howard Greenfeld (1976) dalam buku *Book, From Writer to Reader* mengatakan, "*Ideally, the illustrations should be able to stand on their own, should be able to tell the story even without the accompanying the text.*"

Ilustrasi yang baik boleh membantu penjualan buku yang belum tentu baik kandungannya manakala ilustrasi yang teruk boleh mengakibatkan buku cerita yang baik tidak mendapat pasaran yang baik. Frieda Gates (1986) dalam bukunya *How to Write, Illustrate, and Design Children's Books* ada mengatakan, "... *good illustrations can help to sell so-so story, poor illustrations can hinder the sales of great story.*"

Terdapat dua cara kerja yang asas dalam pengaturan ilustrasi buku kanak-kanak. Salah satunya, artis/ilustrator bertindak sebagai pereka menggunakan spesifikasi yang dibekalkan penerbit atau yang dibuatnya sendiri sebelum itu seperti dalam penentuan saiz buku dan jumlah halaman akan membuat penandaan secara kasar kedudukan teks dan ilustrasi.

Apabila lakaran kasar ini diluluskan oleh pihak atasan (pengurus/editor), ilustrator menapis semula *layout* itu dan mengumpulkannya dalam bentuk buku sebenar yang dipanggil *dummy*. Apabila *dummy* itu diluluskan, kerja seterusnya iaitu meletakkan ilustrasi pada *board* yang berasingan dilakukan. Ilustrator yang juga bertindak sebagai pereka kadangkala dikehendaki menyediakan *artwork* untuk percetakan.

Satu lagi cara ialah ilustrator hanya menyediakan ilustrasi untuk sesebuah buku mengikut kehendak jalan cerita yang dibacanya sendiri atau seperti yang diterangkan oleh editor. Kemudian pereka yang bekerja dengan penerbit akan membuat *layout*, dengan meletakkan ilustrasi pada teks yang sedia ada mengikut kedudukan yang sudah ditetapkan.

Bagi buku kanak-kanak, ilustrasi yang popular digunakan ialah jenis *flat half-ton* dan *rewards*. Ilustrasi *flat* ialah ilustrasi yang berbentuk gambar warna dan sesuai digunakan untuk buku kanak-kanak yang berumur 8-10 tahun. *Rewards* pula ialah ilustrasi yang dilukis penuh pada halaman buku. Ilustrasi jenis ini dilukis pada halaman berasingan daripada halaman teks dan dimasukkan ke dalam buku sebagai lampiran. Biasanya *rewards* ialah ilustrasi hitam putih (Leong Yin Chin dan Koh Boh Boon 1987, hal. 7).

### 3.2 BENTUK-BENTUK ILUSTRASI

Mengikut Marshall Lee (1979, hal. 97) pada asasnya terdapat empat bentuk ilustrasi (berdasarkan fungsi) yang biasa digunakan, iaitu:

1. ilustrasi informatif;
2. ilustrasi sugestif;
3. ilustrasi dekoratif; dan
4. ilustrasi representatif

Ilustrasi informatif yang bersifat memberi maklumat digunakan untuk menerangkan sesuatu fakta, keadaan, perwatakan manusia, gambar, diagram dan rajah. Ilustrasi bentuk ini biasa digunakan dalam buku-buku ilmiah dan buku-buku yang menerangkan subjek-subjek teknikal.

Ilustrasi sugestif yang bersifat cadangan termasuk semua elemen perekaan grafik yang dilukis untuk menimbulkan *mood* atau keadaan. Ilustrasi dekoratif yang bersifat menghias digunakan untuk menghiasi halaman-halaman buku. Manakala ilustrasi representatif (bersifat contoh) digunakan untuk memberi gambaran yang diwakili oleh sesuatu subjek supaya dapat ditafsirkan oleh pembaca.

### 3.3 GAYA

Gaya sesebuah ilustrasi merujuk kepada cara seseorang ilustrator mempersembahkan bentuk-bentuk ilustrasinya. Menurut Frieda Gates (1986, hal. 55-56) beberapa jenis gaya yang selalu dipersembahkan oleh ilustrator adalah seperti bentuk berikut:

1. representasi;
2. *impressionistic*;
3. *expressionistic*;
4. surealistik;
5. fantastik;
6. seni *folk*;
7. seni kartun (cartoon art); dan
8. seni *naïve*

Representasi merupakan ilustrasi dalam bentuk yang merakamkan semula objek asal yang realistik, tetapi tidak seratus peratus benar. *Impressionistic* ialah ilustrasi yang selalunya dilihat secara spontan. Ia lebih bersifat menyentuh perasaan tetapi tidak begitu terperinci. Ilustrasi daripada gaya ini terhasil melalui pemilihan yang dibuat terhadap apa yang dirakam semula melalui objek asal yang realistik tetapi kurang (tidak sama dengan) representasi. Contoh yang paling baik untuk ilustrasi gaya ini ialah gambar atau lukisan pemandangan iaitu kita hanya melihat kepada keindahannya tetapi tidak kepada perincian yang terkandung di dalamnya.

*Expressionistic* ialah ilustrasi yang banyak menekankan peluahan perasaan dalam atau psikologi situasi. Surealistik pula merupakan ilustrasi yang bersifat realistik dengan penggunaan imej yang realistik tetapi hubungan antara imej akan mencetuskan sesuatu yang tidak nyata. Ia lebih banyak kepada realiti mimpi; realiti ialah objek yang digunakan sebagai

rakaman semula tetapi hasilnya dalam bentuk yang tidak realistik (mimpi). Dengan lain perkataan, ia bertitik tolak daripada realistik tetapi hasilnya melampaui apa yang realistik. Imej yang selalu menyumbang ke arah penghasilan ilustrasi menerusi gaya ini ialah asap, hujan, alam mistik dan suasana dalam hutan.

Fantastik lebih bersifat khayalan, hasil imaginasi artis. Hubungannya dengan realiti amat sedikit dan kadang-kadang tidak wujud langsung. Seni *folk* pula ialah ilustrasi yang dihasilkan melalui penggunaan motif, simbol-simbol atau kaedah tradisional sesuatu bangsa.

Seni kartun ialah ilustrasi yang dihasilkan melalui perubahan, penokoktambahan dan perkara-perkara yang mustahil. Ia selalunya digunakan untuk menghasilkan unsur humor. Seni *naïve* selalunya melihat kepada pemaparan ilustrasi yang dihasilkan oleh seorang artis melalui gambaran fantasi, dan imajinasinya (Anna C. Krausse 1995, hal. 122). Dengan kata lain, dia akan melukis mengikut gerak nalurinya.

### 3.4 TEKNIK

Teknik merujuk kepada kaedah yang digunakan oleh seseorang ilustrator dalam proses menghasilkan sesuatu ilustrasi. Pemilihan teknik yang sesuai sama pentingnya memilih gaya persembahan yang sesuai untuk sesebuah judul. Kedua-duanya memainkan peranan penting dalam menentukan kejayaan penghasilan sesebuah buku. Secara umumnya teknik ilustrasi

boleh dibahagikan kepada dua kategori iaitu teknik garisan dan ton yang berterusan (continuous-tone).

#### 3.4.1 Teknik garisan

Ilustrasi jenis ini paling mudah dibuat dan hanya menggunakan satu cetakan warna iaitu hitam dan putih. Ia dihasilkan dengan membuat filem -ve yang kemudiannya digunakan untuk imej plat cetakan. Ia juga boleh dimuatkan bersama-sama teks.

Peralatan yang digunakan untuk teknik garisan adalah seperti berikut:

##### i. Pen dan dakwat

Pen dan dakwat telah menjadi alat utama para pelukis sejak berabad lama dan banyak kesan yang boleh diperolehi melalui teknik yang mudah ini. Terdapat berbagai-bagai bentuk hujung pen yang digunakan. Kepelbagaian bentuk mata pen menghasilkan variasi ketebalan dot atau garisan yang dibentuk. Biasanya dakwat hitam kalis air lebih popular digunakan kerana ia cepat kering dan mudah untuk penghasilan semula. Dakwat hitam kalis air juga tidak akan bercampur dengan warna lain terutamanya putih apabila ia kering.

Apabila seseorang ilustrator menggunakan pen dan dakwat, garisan dan titik-titik merupakan dua elemen asas yang utama dalam ilustrasinya dan daripadanya timbul variasi bentuk lukisan.

a. *Contour line drawing*

Ia merupakan ilustrasi garisan yang menggunakan *outline* (garisan luar) dalam bentuk bersambung atau terputus-putus. Ilustrasi jenis ini mudah dihasilkan.

b. *Crosshatching*

Ia merupakan ilustrasi garisan yang menggunakan corak silang-menyilang. Terdapat dua alasan mengapa ia digunakan iaitu sebagai model untuk menunjukkan bentuk ilustrasi dalam tiga dimensi dan untuk menghasilkan kesan terang gelap atau dipanggil *chiaroscuro*. Garisan yang digunakan dalam ilustrasi bentuk ini mungkin tegak, melintang, senget, beralun, bersambung-sambung atau putus-putus.

c. *Pen stippling*

Ilustrasi yang dihasilkan dalam bentuk ini seakan-akan sama dengan jenis *crosshatching*. Cuma di antara garisan digunakan titik-titik halus untuk menunjukkan kawasan ton. Ilustrasi teknik ini juga selalunya digabungkan dengan teknik lain seperti *contour line drawing*.

d. *Sattering*

Ia digunakan untuk menghasilkan kesan tekstural dan biasanya digabungkan bersama-sama teknik lain seperti *contour line drawing*.

ii. Berus lukisan

Berus lukisan digunakan bersama-sama dakwat, pencelup warna (dyes) dan warna air.

iii. *Coquille board*

Ia merupakan sekeping kadbod bertekstur yang mempunyai permukaan lembut.

iv. *Scratchboard*

Ia merupakan sekeping kadbod yang mempunyai permukaan berwarna hitam. Permukaan kadbod ini dicakar atau diguris untuk menghasilkan bahagian putih mengikut bentuk-bentuk yang dikehendaki menggunakan sebilah pisan tajam.

### 3.4.2 Teknik ton yang berterusan

Teknik ini diperlukan untuk ilustrasi gambar lukisan dua warna atau lebih yang mempunyai tingkat perkembangan ton yang berubah antara hitam dan putih. Ilustrasi jenis ini diambil menggunakan skrin yang mempunyai garisan halus memecahkan ilustrasi kepada titik-titik hitam kecil yang berbeza-beza garis pusatnya untuk mewujudkan tekanan warna. Teknik penghasilan ilustrasi jenis ini memberi kebebasan kepada ilustrator menghasilkan ilustrasi.

Ilustrasi yang menggunakan teknik ton yang berterusan mengandungi campuran ton seperti ilustrasi yang menggunakan pensel, pastel, minyak, arkilik dan warna air. Kesemua bahan ini boleh digunakan dalam percetakan satu warna iaitu hitam yang menghasilkan warna hitam, putih dan kelabu. Jika lebih daripada satu warna digunakan, hasil lukisan

itu mesti dihasilkan semula melalui proses pisah warna (four color process) iaitu satu proses yang memerlukan belanja lebih besar.

Bahan-bahan yang digunakan dalam penghasilan ilustrasi melalui teknik ini ialah:

i. Pensel

Terapat beberapa jenis pensel yang digunakan dari yang paling lembut hingga paling keras, misalnya *graphite drawing pencil* (6B paling lembut dan 9H paling keras), *layout and sketching pencil*, pensel warna dan *water soluble colored pencil*.

ii. Charcoal

*Charcoal* ialah sejenis arang kayu. Ia juga terdapat dalam berbagai-bagai jenis seperti *vine charcoal*, *compressed charcoal*, pensel *charcoal* (*charcoal pencil*) dan serbuk *charcoal* (*charcoal powder*).

iii. Krayon

Warna lilin (*wax crayon*) yang mengandungi 8 hingga 64 warna dalam satu set yang biasa digunakan oleh kanak-kanak untuk melukis juga biasa digunakan oleh artis untuk menghasilkan sebuah lukisan ilustrasi buku. Selain itu, terdapat juga krayon dari jenis *conte crayons* yang berbentuk empat segi, berkapur dan terdapat dalam empat warna (merah, coklat, hitam dan putih). *Lithographic crayons* yang berwarna hitam dan berlilin dibuat khas untuk batu litho juga boleh digunakan untuk melukis di atas kertas. *Oil crayons* (seperti Cray-Pas) ialah kombinasi antara krayon dengan pastel dalam bentuk batang bulat.

iv. Pastel

Pastel yang terdapat dalam bentuk kayu pastel dan pensel pastel mengandungi 12 hingga 300 jenis warna dalam satu set. Kebanyakan artis gemar menggunakan kayu pastel dan pensel pastel di atas kertas pastel yang terdapat dalam banyak saiz dan warna berbanding kertas dan papan lembut biasa.

v. Arkilik

Arkilik ialah serabut tiruan yang diperbuat daripada bahan-bahan organik.

vi. *Gouache*

Bentuk *gouache* lebih kurang seperti warna air, cuma ia lebih pekat berbanding warna air.

vii. Warna air

Warna air ialah sejenis bahan yang mengandungi tumbuhan dan getah arab. Warna yang terhasil adalah melalui campuran warna dan air. Ia senang berselerak dan merebak ke bahagian lain dan cepat kering.

viii. Pencelup warna (dyes)

Pencelup warna juga seperti warna air tetapi lebih pekat, susah berselerak dan lambat kering. Penggunaannya sama seperti penggunaan warna air. Perbezaannya cuma warna air mewarnakan permukaan kertas dan boleh rosak keadaan warna asal apabila terkena air manakala pencelup warna meresap ke dalam kertas dan kalis air apabila kering.

xi. *Color markers* (penanda warna)

Terdapat dua bentuk mata pena yang sesuai digunakan untuk menghasilkan ilustrasi iaitu *broad nib* dan *pointed nib* atau *synthetic nib*. Setiap satu set penanda warna mengandungi 12 hingga 150 jenis warna dan ia hanya sesuai digunakan di atas kertas yang khusus untuknya.

3.4.3 Teknik-teknik penghasilan ilustrasi yang lain

i. *Air brush*

Teknik ini memerlukan sejenis alat yang berbentuk seperti pensel yang menggunakan semburan udara untuk menghasilkan bentuk ilustrasi yang dikehendaki. Bahan yang digunakan untuk disembur ialah dakwat, pencilup warna dan *guoache*.

ii. *Brush stippling*

Teknik ini yang menggunakan sejenis berus iaitu berus *stencil* yang berbentuk bulat dan kejur yang terdapat dalam lima saiz diameter antara 1/2" hingga 1 1/4". Hujung berus dicelup (dengan cara henyakan) ke dalam dakwat, pencilup warna, pastel, *charcoal* atau cat dan ditekan ke kertas untuk menghasilkan variasi kesan seperti titik-titik dan jaluran.

iii. *Collage*

Ia adalah sejenis lukisan pelekak atau tampalan. Kertas dan kain biasanya digunakan sebagai bahan tampalan.

#### iv. Lukisan minyak

Lukisan minyak kurang popular digunakan sebagai ilustrasi lebih-lebih lagi sekiranya seseorang ilustrator itu diberi masa yang agak terhad untuk menyediakan ilustrasi. Ini disebabkan bahan cat minyak yang digunakan dalam ilustrasi ini mengambil masa agak lama untuk mengering. Walau bagaimanapun kini sudah ada diperkenalkan bahan yang berasaskan cat yang cepat kering sebagai ganti cat minyak.

#### v. Fotografi

Dalam buku-buku fiksyen dan nonfiksyen untuk kanak-kanak, gambar melalui teknik fotografi lebih sesuai kerana ia cenderung menjadikan sesuatu fakta itu meyakinkan dan boleh dipercayai. Gambar potret sesuai untuk buku berbentuk biografi. Gambar foto profesional diperlukan untuk buku-buku pendidikan seperti geografi dan atlas. Biasanya gambar-gambar foto profesional diperolehi dengan meminjam hak cipta agensi tertentu yang profesional dalam bidang.

#### vi. *Veloxes* dan *line conversions*

*Velox* ialah penghasilan semula salinan ton yang berterusan dalam bentuk *halftone* (seperti gambar) yang dicetak di atas kertas gambar. *Line conversions* hampir serupa dengan *velox* tetapi kelainannya pemindahan salinan ton yang berterusan ini dibuat dalam bentuk garisan. Skrin ini sesuai dalam berbagai-bagai bentuk yang dihasilkan melalui teknik *crosshatching*, *stippling* dan *scratchboard*.

### 3.5 PROSES PENGHASILAN SEMULA ILUSTRASI (PROSES PERCETAKAN)

Seseorang ilustrator tidak seharusnya hanya tahu melukis ilustrasi, malah perlu juga mengetahui serba sedikit tentang proses-proses percetakan yang memindahkan hasil kerja asalnya sebagai ilustrasi dalam sesebuah buku. Terdapat banyak bentuk proses percetakan yang digunakan pada hari ini mengikut kesesuaian bahan yang hendak dicetak sama ada cetakan di atas kertas, kain atau kulit atau bahan-bahan lain.

Tidak kira apa jenis percetakan yang digunakan, kesemuanya menghasilkan garisan atau titik dan kedua-duanya membentuk sesuatu imej. Ringkasnya, percetakan ialah suatu proses yang menghasilkan berbagai-bagai salinan imej grafik. Walaupun kebiasaannya orang orang ramai menganggap percetakan sebagai dakwat atas kertas, percetakan sebenarnya tidak terhad kepada benda-benda tertentu atau dakwat dan kertas sahaja. Malah proses untuk membuat ukiran timbul (embrossing process) langsung tidak menggunakan dakwat. Logam, kayu dan plastik yang terdapat dalam berbagai-bagai bentuk, saiz dan rupa juga biasa digunakan untuk memproses mesej cetakan.

Menurut J. Micheal Adam (1988), secara umumnya terdapat empat proses percetakan yang utama digunakan untuk menghasilkan imej grafik, iaitu percetakan:

1. *relief*;
2. *intaglio*;
3. *screen* (skrin); dan

#### 4. *lithographic*

Percetakan *relief* termasuklah percetakan *letterpress*, percetakan *flexographic* dan lain-lain kaedah yang dapat memindahkan sesuatu imej daripada suatu permukaan yang timbul. Permukaan timbul ini disapu dakwat menggunakan penggelek dan ditekan berhadapan (di atas) kertas untuk menghasilkan cetakan (David Bann 1985, hal. 10).

Proses percetakan *intaglio* pula berlawanan konsepnya dengan percetakan *relief*. Imej *intaglio* dipindah dari suatu permukaan yang mendalam. Proses *intaglio* termasuklah gambar yang dicap serta berukir dengan kepingan kuprum.

Percetakan skrin pula ialah proses memindahkan sesuatu imej dengan membenarkan dakwat mengalir kepada kertas stensil yang terbuka untuk tapisan tersirat. Percetakan skrin ini kadangkala dipanggil *silk screen* (percetakan skrin sutera) kerana skrin yang digunakan itu diperbuat daripada sutera.

Percetakan *lithography* dikenali sebagai proses yang baru dalam industri percetakan, jika dibandingkan dengan proses percetakan yang lain iaitu hanya bermula pada tahun 1798. Imej *lithographic* dipindah dari satu permukaan yang mendatar. Sesetengah bahagian pada permukaan tersebut telah dibubuh bahan kimia supaya dapat menyerap dakwat dan bahagian yang lain pula akan kalis dakwat. Bahagian yang dibubuh bahan kimia akan menjadi hitam apabila disapu dakwat manakala bahagian yang kalis dakwat tetap seperti keadaan asal. Apabila sesuatu bahan seperti

kertas mengenai permukaan tersebut, dakwat akan berpindah kepada kertas itu. Proses sebegini juga dikenali sebagai *planography*, *offset lithography*, *offset* atau *photo-offset lithography*.

Percetakan *offset lithographic* merupakan proses percetakan yang kerap digunakan dalam industri percetakan hari ini. Penggunaannya yang utama adalah dalam percetakan kertas untuk tujuan penerbitan. Justeru itu ia sesuai untuk percetakan surat khabar, buku, majalah, risalah dan semua jenis percetakan yang menggunakan kertas.

### 3.6 PENUTUP

Ilustrasi dan teks adalah gabungan serentak dalam melahirkan imej dan makna kepada buku kanak-kanak. Tidak kira apa saja bidang atau jenis buku kanak-kanak yang diterbitkan, ilustrasi memainkan peranan menambahkan kefahaman pembacaan kanak-kanak di samping melahirkan suasana ceria. Ilustrasi memberi makna spontan tanpa perlu kanak-kanak berfikir secara konseptual atau kognitif dalam menginterpretasikan makna-makna yang lahir daripada lukisan. Tanggapan berkisar dari pengalaman yang dilihat dan melalui cerita yang didengar. Ilustrasi menjelaskan lagi makna cerita yang mungkin masih kabur kepada seseorang kanak-kanak.

Walau apa pun alasan pihak penerbit (mungkin tidak mahu mengeluarkan peruntukan kewangan yang banyak untuk menerbitkan buku kanak-kanak yang mempunyai ilustrasi berwarna-warni), buku

kanak-kanak khasnya buku cerita seharusnya mempunyai banyak ilustrasi.

Ilustrasi bertujuan menarik minat kanak-kanak kerana pada umumnya kanak-kanak amat meminati gambar. Seperti kata Leong Yin Chin dan Koh Boh Boon (1987), “ilustrasi adalah salah satu aspek teknikal yang dapat menarik perhatian kanak-kanak selain judul, saiz fon dan *lay out* yang menarik.”