



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Buku

Menurut KBBI, buku merupakan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut Haslam (2006) “buku adalah bentuk tertua sebagai dokumentasi, menyimpan pengetahuan dunia, ide, dan keyakinan. Selain itu buku terdiri dari serangkaian halaman yang berisikan pengetahuan ” (hlm. 6). Seiring dengan perkembangan zaman, buku tetap memiliki peran dalam memberikan informasi dari masa ke masa. Banyak hal yang kita dapatkan dan pelajari jika membaca buku.

##### 2.1.1. Anatomi Buku

Rustan (2009) menjelaskan bahwa buku sebagai media untuk mendapatkan berbagai macam informasi dan buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian depan, tengah dan belakang (hlm. 123).

- Bagian Depan

Bagian awal pada buku terdapat *cover*, judul bagian dalam, informasi penerbitan, halaman dedikasi, kata pengantar, kata sambutan, daftar isi.

- Bagian Isi

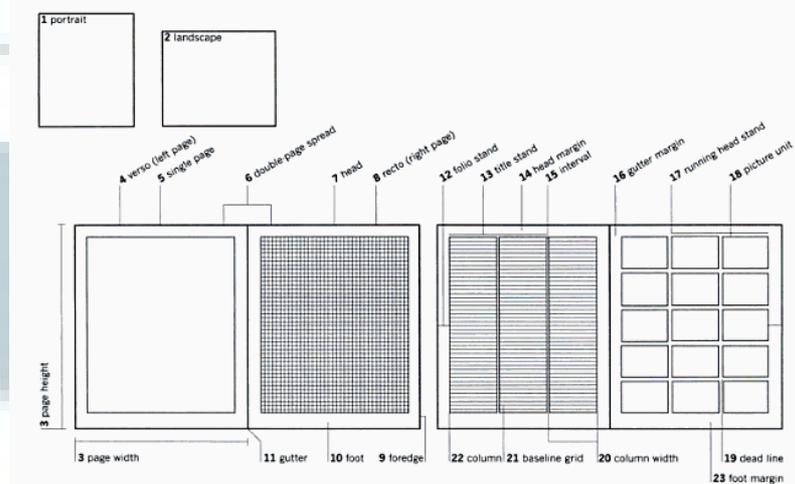
Menjelaskan tentang isi buku yang terdiri dari bab dan sub bab. Umumnya setiap bab memiliki pokok bahasan dan topik yang berbeda.

- Bagian Belakang

Penutup dari sebuah buku yang terdiri atas daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, *cover* belakang.

### 2.1.2. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) menjelaskan bahwa buku memiliki bagian dengan nama secara teknis. Komponen pada buku ini terbagi atas tiga yaitu buku, halaman, dan *grid* (hlm. 20 - 21)



Gambar 2.1. Halaman dan *Grid*

Sumber: *Book Design*

Halaman :

1. *Potrait* : format dimana tinggi yang lebih panjang.
2. *Landscape* : format dimana lebar yang lebih panjang.
3. *Page height and width* : ukuran dari halaman.
4. *Verso* : halaman kiri buku (genap).
5. *Single page* : selembar kertas (halaman).

6. *Double-page spread* : dua halaman kertas yang bertemu di antara pembatas buku dan biasa dijadikan satu halaman.

7. *Head* : kepala buku.

8. *Recto* : halaman kanan buku (ganjil),

9. *Foreedge* : bagian sisi buku.

10. *Foot* : bagian bawah buku.

11. *Gutter* : Jarak pembatas untuk *binding* buku.

*Grid* :

12. *Folio stand* : garis yang menempatkan nomor halaman.

13. *Title stand* : garis yang menempatkan judul.

14. *Head margin* : margin di atas halaman.

15. *Interval/ column gutter* : ruang *vertical* yang membagi jarak antar kolom.

16. *Gutter margin/ binding margin* : margin dalam yang dekat dengan binding.

17. *Running head stand* : garis untuk menentukan posisi *running head*.

18. *Picture unit* : *Modernist* dimana kolom dibagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead/ unused line*.

19. *Deadline* : garis antara gambar.

20. *Column width/ measure* : lebar kolom menentukan panjang garis.

21. *Baseline* : garis peletakkan huruf.

22. *Column* : ruang persegi yang mengatur huruf.

23. *Foot margin* : *margin* pada bawah halaman.

### 2.1.3. Jenis Buku

Menurut Trim (2011) ada berbagai macam jenis buku, sebagai spesialisasinya yaitu :

1. Buku anak atau remaja

Dengan sasaran pembaca mulai dari balita/ prasekolah, usia kelas rendah (7-9 tahun), usia kelas tinggi (9-12 tahun), dan usia remaja. Jenis buku dapat berupa fiksi maupun non fiksi dengan berbagai macam topik sesuai dengan umurnya.

2. Buku bisnis

Buku praktisi seperti entrepreneurship, manajemen, marketing, dan konsep bisnis lainnya.

3. Buku referensi

Seperti buku ensiklopedia, kamus, direktori dan buku pintar.

### 2.1.4. Kelebihan Buku

Menurut Baran (2011) buku memiliki berbagai keunggulan, yaitu (hlm.63) :

Sebagai repositori budaya yang penting, dan berpengaruh pada perubahan sosial dan budaya, buku sebagai jendela pengetahuan dimasa lalu karena memiliki keakuratan yang lebih tinggi dibandingkan media lainnya seperti *modern electronic*, *buku sebagai* hiburan untuk lebih imajinatif dan dengan membaca buku lebih individualis dibandingkan dengan media lainya seperti menonton televisi, koran, film, dll.

## 2.2. Teori Desain

Rand (seperti dikutip samara, 2008) mengatakan bahwa desain jauh lebih dari sekedar merancang, membuat atau bahkan mengedit, desain adalah untuk menambah nilai dan makna, menerangi, menyederhanakan, menjelaskan, memodifikasi, untuk mendramatisir, membujuk, dan bahkan mungkin untuk menghibur.

### 2.2.1. Layout

Menurut Koskow (2009) layout tidak hanya sebatas menata letak material atau konten dalam suatu media tetapi dapat mengorganisir ruang yang ada. Dalam setiap media memiliki jenis dan sifat ruang yang berbeda-beda, oleh karena itu sebelum mendesain layout perlu untuk memahami kontennya.

#### 2.2.1.1. Grid

Tondreau (2009) mengatakan bahwa *grid* digunakan untuk mengatur ruang kosong yang ada secara terorganisir dan memberikan informasi kepada pembaca dengan memetakan tiap-tiap bagian pada halaman (hlm. 9).

#### - *Single column*

Digunakan untuk text yang berupa uraian seperti esai atau laporan.

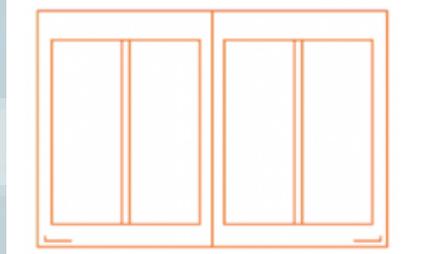


Gambar 2.1. *Single Column*

sumber : 100 Design Principles for Using Grids, 2009

- *Two column grids*

Digunakan sebagai alat control sebuah *text* sehingga informasi yang ada lebih cepat ditangkap oleh audiens karena keterbacaan yang tepat dan mudah dibaca.



Gambar 2.2. *Two Column Grid*

sumber: *100 Design Principles for Using Grids, 2009*

- *Multicolumn grids*

Grid yang lebih *flexible* dan sering digunakan dalam pembuatan majalah atau koran karena informasinya tergolong banyak.

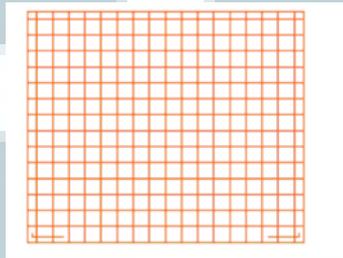


Gambar 2.3. *Multicolumn Grid*

sumber : sumber : *100 Design Principles for Using Grids, 2009*

- *Modular grids*

Yang paling tepat digunakan dalam pembuatan koran atau kalender karena informasi yang ada tergolong kompleks. Mengkombinasikan garis vertical dan horizontal

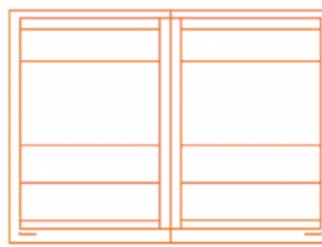


Gambar 2.4. *Modular Grid*

sumber : sumber : *100 Design Principles for Using Grids, 2009*

- *Hierarchical grids*

Membagi halaman dalam berbagai zona horizontal yang biasanya digunakan sebagai pembuatan *website*.



Gambar 2.5. *Hierarchical Grids*

sumber : sumber : *100 Design Principles for Using Grids, 2009*

### 2.2.1.2. Elemen Grid

#### 1. Kolom

Bagian dari halaman yang berbentuk vertikal dan berfungsi sebagai tempat untuk teks maupun gambar, ukuran lebar kolom dapat bervariasi tergantung dari konten.

#### 2. Modul

Ruang kosong yang merupakan bagian tersendiri dan dipisahkan dengan *space*, menggabungkan modul dapat menjadi kolom atau baris.

#### 3. Margin

Sebagai bagian pinggir pada sekeliling halaman yang menjadi batas halaman, selain itu margin dapat menjadi tempat untuk informasi tambahan seperti keterangan maupun catatan.

#### 4. Zona spasial

Adalah grup dari modul atau kolom sebagai area untuk teks, gambar, atau informasi lainnya.

#### 5. *Markers*

Membantu pembaca untuk memberikan keterangan seperti nomor halaman, *header and footers*, dan ikon.

## 2.2.2. Tipografi

Menurut Tova ( seperti dikutip Maharsi, 2013) secara tradisional tipografi didefinisikan sebagai sebuah kajian, penggunaan, dan desain seperangkat bentuk-bentuk huruf terulang yang identik. Tipografi diciptakan untuk mendiskripsikan komunikasi tulis, seperti bentuk huruf, geometris, kualitasnya didasarkan pada sifatnya untuk bisa direproduksi.

Maharsi menjelaskan tipografi adalah seni tentang mendesain, mencipta, menata dan mengorganisir huruf dalam segala aspek yang berkaitan tentang estetika dan komunikasi efektif yang dapat mewakili konsep dan pesan dari karakter hurufnya.

### 2.2.2.1. Bentuk Huruf

Aspek yang dapat mendefinisikan keseragaman jenis-jenis huruf adalah terminal dan serif stroke, kontras antara tebal tipis, sudut tekanan, dan perbandingan x height dan set width.

#### 1. Terminal dan Serif

Terminal adalah sebuah titik ujung dari *stroke*, bentuk *stroke* dapat memiliki ujung yang bervariasi. Perpanjangan huruf pada terminalnya disebut serif yang dalam bahasa Perancis berarti tanpa. Huruf yang tidak memiliki serif disebut sans-serif yang berarti tanpa serif.

##### a. Roman

Merupakan jenis huruf tegak miring dengan serif.

b. Serif

Jenis huruf yang memiliki bentuk perpanjangan huruf pada terminalnya. Ada berbagai macam bentuk serif yaitu melengkung seperti kaki, datar, melingkar, kotak, lurus, menyudut, melebar, berbentuk runcing maupun seperti lonceng, bentuknya pun bisa tipis atau tebal.

c. San serif

Jenis huruf yang tidak memiliki perpanjangan huruf pada terminalnya.

d. Bracketed serif

Serif yang memiliki bagian melengkung, menghubungkan antara serif dengan stem stroke. Beak merupakan stroke horizontal yang memiliki bentuk ujung setengah serif. Sedangkan barb adalah stroke melengkung pada serif yang lebih pendek dari ujung lainnya. Swash adalah stroke yang diperpanjang berbentuk dekoratif yang sering ditemukan pada huruf script.

### 2.3. Ilustrasi

Male (2011) menjelaskan bahwa ilustrasi cenderung sebagai buku anak – anak karena ilustrasi membuat seseorang menggambarkan proses imajinasi yang dimilikinya dan terkunci di dalamnya seperti memiliki duni sendiri. Ilustrasi memberikan sebuah kreativitas yang tidak terbatas karena seseorang dapat membuat penggambarannya masing – masing. (hlm. 10)

### 2.3.1. Jenis Ilustrasi

Zeegen (2009) membagi ilustrasi dalam *editorial* dan *publishing* menjadi 4 bagian, namun untuk ilustrasi buku anak-anak penjelasannya adalah sebagai berikut (hlm. 98 – 114):

#### Ilustrasi buku anak – anak (*Children's book*)

Ilustrasi membuat seseorang mengingat dalam jangka waktu yang lama dan memiliki tempat yang spesial dalam ingatan mereka. Dalam membuat ilustrasi buku anak ilustrator akan lebih berhati – hati dalam menampilkan suasana dan karakter karena dapat berpengaruh pada tahap pembelajaran anak.

### 2.3.2. Gaya Ilustrasi

Crum dan Turner (2008) menjelaskan mengenai beberapa *style* pada ilustrasi, yaitu (hlm. 153) :

- *Photo realism*

Ilustrasi yang digambar sesuai dengan bentuk atau foto asli.

- *Stratch board*

Menggambar dengan cara menggores atau menggunakan alat khusus.

- *Cartoon*

Menggunakan *stroke* atau *outline* dan gambar lebih terlihat fancy biasanya menggunakan warna-warna cerah.

- *Line art*

Ilustrasi dengan pena/pensil pada sebagai garis tanpa penambahan warna lain.

- *Stylized realism*

Ilustrasi menyerupai bentuk asli seperti *photorealism*, tetapi lebih bersifat ilustratif.

- *Digital*

Ilustrasi dengan menggunakan media digital seperti computer dan lainnya.

- *Technical illustration*

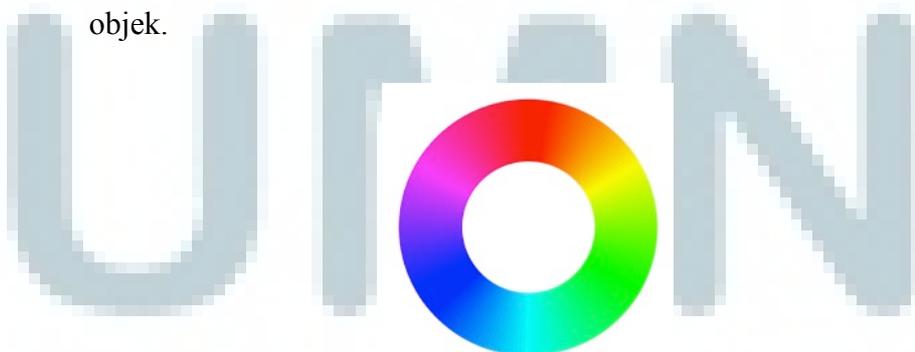
Menggambar menggunakan pena/ tinta pada komputer.

### 2.3.3. Warna

Menurut Samara (2007) warna dikelompokkan menjadi 4 bagian, yaitu hue, saturation, value, dan temperature. (hlm. 84-90) :

#### 1. *Hue*

Mata manusia dapat melihat warna primer seperti merah, biru, kuning, dan warna tersebut akan bergeser apabila cahaya yang diterima terlalu banyak dan menghasilkan warna campuran (warna sekunder). *Hue* merupakan hasil dari mata manusia yang dihasilkan dari cahaya yang terpantul dari objek.

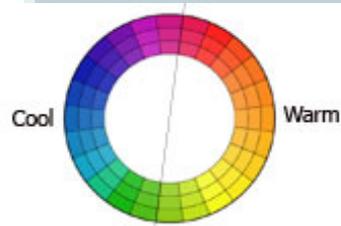


Gambar 2.6. *Hue*

sumber : <https://www.reddit.com>

## 2. *Temperature*

Warna panas adalah warna merah dan *orange*, warna dingin adalah warna biru dan hijau. Persepsi warna dapat berubah-ubah sesuai penempatan dengan warna lainnya.



Gambar 2.7. *Temperature*

sumber : [https:// www.artapprenticeonline.com](https://www.artapprenticeonline.com).

## 2.4. **Perkembangan Anak**

### 2.4.1. **Teori Perkembangan**

Menurut Gunarsa (2008) pada umur 6-12 tahun atau di sebut sebagai masa laten adalah ketika perkembangan anak sedang pesatnya, seperti aspek kognitif melalui pendidikan di sekolah, perkembangan sosial dan moral dengan hubungan yang luas dengan lingkungan. Pada masa ini anak mengembangkan keterampilannya dalam sistem nilai kehidupan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. (hlm 102)

### 2.4.2. Aspek Perkembangan Anak

Menurut Hurlock (2006) perkembangan anak melalui beberapa aspek, yaitu (hlm 113 – 245) :

- Fisik

Perkembangan anak dapat dilihat dari fisiknya yang bertumbuh seperti dari proporsi tubuh, tulang, otot, gigi.

- Motorik

Perkembangan anak dilihat dari gerakan – gerakan yang menggunakan kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, menari dsb.

- Bicara

Perkembangan anak dilihat dari penggunaan bahasa yang mungkin dimunculkan sebagai sarana komunikasi bagi seorang anak. Hal ini mencakup bahasa, tulisan, bahasa *symbol*, ekspresi muka dan seni.

- Emosi

Perkembangan anak dilihat dari segi emosional seorang anak.

### 2.4.3. Kecerdasan anak

Menurut Buchori zona otak motorik merupakan zona otak yang berkaitan dengan seluruh bagian dalam tubuh seseorang dan setiap gerakan dikendalikan oleh zona otak motoriknya. Pada manusia zona motoric ini yang paling pertama berkembang oleh karena itu perkembangan zona ini sangat mempengaruhi perkembangan zona otak yang lainnya.

## 2.5. Stensil

Menurut situs <http://www.thefreedictionary.com/> stensil adalah lembaran berupa plastic atau kertas yang dibuat berlubang sesuai dengan desain yang kita inginkan sehingga nantinya cat dapat membentuk sesuai pola yang berlubang tersebut.

Wahab menjelaskan teknik stensil adalah proses pencetakan dengan menggunakan kertas untuk membentuk sebuah gambar atau pola baru yang ingin dihasilkan. Tetapi tidak semua gambar atau pola bisa menggunakan teknik ini. Untuk pola yang rumit tidak dapat menggunakan teknik ini. Dalam membuat pola stensil dibutuhkan pisau yang tajam untuk memotong pola.

