



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. Cerita Rakyat

Seperti yang dikutip oleh R.Fatubun dalam situs *badanbahasa.kemdikbud.go.id* (diakses 15 Maret 2016) dari buku *Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English Language*, cerita rakyat atau yang biasa disebut *folktale/folkstory* adalah sebuah cerita legenda yang berasal dari sebuah masyarakat, berbentuk cerita lisan yang diceritakan dari mulut ke mulut. Serta kutipan R. Fatubun lainnya dari buku *The Concise Oxford Dictionary Terms* yang menjelaskan bahwa *folktale/folkstory* adalah cerita yang dapat mengalami perubahan karena diceritakan berulang-ulang sebelum ditulis. Jenis cerita yang termasuk dalam kategori cerita rakyat ini adalah legenda, fabel, lelucon, dan cerita peri.

Dikutip dari *www.neodv8.co* (diakses 17 Maret 2016) James Danandjaya (1986, 59) menjelaskan bahwa cerita rakyat dibagi menjadi 3 bagian besar, yaitu:

1. Mitos (mite), cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi setelah dianggap suci oleh empunya. Tokoh dalam mite ini biasanya adalah dewa/setengah dewa dan peristiwanya terjadi di dunia lain atau bukan di dunia yang seperti kita kenal sekarang ini dan terjadi di masa lampau.
2. Legenda, cerita rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mite, dan dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia yang memiliki sifat-sifat luar biasa

yang seringkali diceritakan hidup dengan dibantu makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya cerita legenda ini nyata dan waktu terjadinya belum terlalu lama.

3. Dongeng, adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terkait waktu maupun tempat.

2.2. Definisi Buku

Menurut Rustan (2009) buku adalah lembaran halaman yang dijilid dengan baik dan kuat dengan ketebalan yang melebihi booklet. Jenis-jenis buku sendiri ada beberapa macam mulai dari buku cerita, komik, novel, majalah, kamus, ensiklopedi, buku terbitan berkala (*annual report*, *company profile*, katalog produk, dll). Buku yang baik adalah buku yang memiliki sistem navigasi berupa daftar isi, nomor halaman, dan running text yang bisa dengan baik memberikan informasi kepada pembaca ketika hendak mencari info tertentu (hlm. 122).

2.2.1. Anatomi Buku

Menurut Rustan (2009, hlm. 123) buku dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Bagian Depan

Terdapat 7 hal yang termasuk dalam bagian depan, diantaranya adalah cover depan (yang berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya), judul bagian dalam, informasi penerbitan dan perijinan, dedication (pesan atau ucapan terima kasih penulis), kata pengantar, kata sambutan dari pihak lain dan juga daftar isi.

2. Bagian Isi

Yang termasuk dalam bagian isi adalah semua isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.

3. Bagian Belakang

Sedangkan yang termasuk dalam bagian belakang adalah daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar serta cover belakang (yang biasanya berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks lainnya).

2.2.2. Buku Cerita Anak

Menurut Masterson (2005, hlm.29) menyatakan bahwa buku cerita bergambar untuk anak yang ideal memiliki jumlah halaman sebanyak 24 atau 32 halaman untuk biaya produksi yang masuk akal dan memenuhi target pasar.

Dalam buku *“Best Books for Kids Who (Think They) Hate To Read: 125 Books That Turn Any Child into a Lifelong Reader”* Backes menyatakan bahwa ada delapan karakteristik yang membuat buku itu menarik untuk dibaca oleh anak-anak. Diantaranya adalah sebagai berikut (2012, hlm.5-8).

1. *Humour*, anak-anak suka membaca cerita yang menaik-turunkan emosi mereka, maka buku cerita misteri atau horror menjadi salah satu buku yang populer dikalangan anak-anak. Namun diatas itu semua, humor tetap berada di posisi teratas karena lebih dapat mudah dinikmati oleh anak-anak saat dibaca, dan membuat mereka ingin membaca buku tersebut berulang-ulang.

2. *Well-Defined Character*, anak-anak adalah tipe yang sangat kuat dalam mengidentifikasi karakter dalam buku, dan karakter yang dibuat haruslah 3 dimensional dalam artian merupakan bagian dari kehidupan nyata dan memiliki kekuatan dan kelemahan masing-masing.
3. *Fast-Paced Plot*, anak-anak menyukai cerita yang penuh aksi namun memiliki alur yang cepat karena mereka cenderung tidak sabar untuk menunggu kira-kira apa yang akan dilakukan karakter utama dalam cerita tersebut.
4. *Concise Chapter*, dengan cerita yang dibuat ringkas mungkin, yang membuat anak dengan mudah menikmati cerita karena tidak bertele-tele dengan alur cerita yang jelas setiap *chapter*nya.
5. *Suitable Text*, poin utama terletak pada pemilihan kata dan penyusunan kalimat cerita.
6. *Kids Relevance*, hal ini dapat membantu anak-anak lebih merasakan emosi yang ada didalam buku dan merasa terlibat dalam alur cerita.
7. *Unique Presentation (NonFiction)*, seperti dengan menyisipkan sedikit humor dan penjelasan dengan kata-kata yang mudah dicerna oleh anak untuk buku-buku nonfiksi sehingga meskipun membaca buku nonfiksi seperti buku pelajaran atau buku pengetahuan, mereka tetap dapat menikmati sekaligus menyerap informasi yang ada didalam buku tersebut.
8. *Visual Appeal (Nonfiction)*, anak-anak menyukai gambar maka dari itu akan sangat baik jika buku-buku nonfiksi untuk anak juga menyisipkan

gambar yang membantu menjelaskan deskripsi atau penjelasan setiap informasi yang disampaikan oleh buku tersebut.

Backes juga menyatakan bahwa buku cerita anak-anak dapat diklarifikasikan sebagai berikut.

a. *Baby Books*

Buku ini ditujukan untuk anak usia 3 tahun, dengan isi kurang lebih 300 kata dengan cerita yang terkait dengan keseharian anak atau edukasi yang berkaitan dengan pengenalan warna, angka, dan bentuk. Jumlah halaman yang dipakai sekitar 12 halaman dengan bentuk *board book*, *pop-up*, *lift the flaps*, atau buku interaktif.

b. *Picture Books*

Buku ini berisi 15-20 halaman yang ditujukan untuk anak berusia 3-6 tahun dengan naskah sebanyak 1000 kata setiap bukunya. Plot cerita dalam buku ini juga hanya memiliki satu karakter utama dengan plot yang masih sangat sederhana dengan ilustrasi sebagai alat perhatian dan menyampaikan cerita.

c. *Early Picture Books*

Ditujukan untuk anak usia 6-8 tahun dengan cerita yang sederhana dengan naskah kurang dari 1.500 kata dan dicetak dalam bentuk *board book*.

d. *Transition Books*

Buku ini biasa disebut juga “*chapter books* tahap awal” yang ditujukan untuk anak usia 6-9 tahun yang merupakan penghubung antara jenis

picture books dan *chapter books*. Naskah dalam buku ini biasanya berjumlah 20 halaman dan dibagi kedalam 2 atau 3 bab saja.

e. *Chapter Books*

Buku ini berisi 30-50 halaman yang dibagi dalam 3 hingga 4 halaman setiap babnya dan ditujukan untuk anak-anak usia 7-10 tahun. Berpusat pada cerita aksi petualangan dengan pemilihan kalimat yang mulai kompleks namun tetap dengan paragraf yang pendek.

f. *Middle Grade*

Berisi 100-150 halaman dan ditujukan untuk anak-anak pada usia emas (8-12 tahun) dengan cerita yang memiliki sub-plot dan karakter pendukung. Cerita yang disajikan biasanya bertema modern dengan jumlah 100-150 halaman.

g. *Young Adult*

Ditujukan untuk usia diatas 12 tahun dengan jumlah halaman berkisar antara 130-200 halaman dengan cerita yang cukup rumit dan kompleks dengan banyak karakter utama, namun juga berfokus pada satu karakter utama.

2.3. Psikologi Anak Usia 6-12 Tahun

Singgih (2008) menjelaskan bahwa pada usia ini anak-anak mulai mengalihkan perhatian dan hubungan intim dari keluarga ke arah kerjasama antar teman dan memulai sikap-sikap terhap kerja atau belajar. Pada usia ini juga anak-anak dihadapkan dengan tuntutan sosial yang baru, termasuk timbulnya harapan-harapan atas diri sendiri (*self-expectation*) dan aspirasi-aspirasi baru. Dan karena

tuntutan-tuntutan inilah anak-anak pada usia 6-12 tahun mulai memiliki banyak keinginan yang datang dari dalam dirinya sendiri agar semua tuntutannya terpenuhi (hlm.14).

Menurut Singgih (2008, hlm.14), ada beberapa keterampilan yang perlu dimiliki anak pada fase ini, yaitu:

1. Keterampilan menolong diri sendiri (*Self-Help Skills*): misalnya tidak perlu atau jarang ditolong lagi dalam hal mandi, berdandan, makan, dan lain sebagainya.
2. Keterampilan Bantuan Sosial (*Social-Help Skills*): anak sudah mampu membantu mengerjakan tugas-tugas rumah tangga seperti menyapu, membersihkan rumah, mencuci dan sebagainya. Partisipasi mereka dalam membantu ini akan memupuk sikap kerjasama dan perasaan diri.
3. Keterampilan Sekolah (*School Skills*): meliputi penguasaan akademik dan non akademik (misalnya: menulis, mengarang, matematika, melukis, menyanyi, prakarya dan sebagainya).
4. Keterampilan Bermain (*Play Skills*): meliputi keterampilan dalam berbagai jenis permainan seperti: main bola, mengendarai sepeda, sepatu roda, catur, bulu tangkis dan lain-lain.

Dari segi emosi, anak pada usia 6-12 tahun ini mulai belajar mengendalikan reaksi emosinya dengan menyesuaikan apa yang dapat diterima lingkungannya (misalnya anak tersebut mulai berhenti menjerit-jerit

dan berguling-guling ketika meminta sesuatu kepada orang tua dan tidak dipenuhi) (hlm.14).

2.3.1. Perkembangan Pengertian Anak

Hurlock (1992, hlm.40) memaparkan bahwa belajar pengertian untuk anak-anak merupakan bagian dari proses kematangan. Dalam arti lain, anak-anak pada tahap ini harus mulai belajar menangkap perbedaan yang mereka terima melalui ke lima panca indera, yaitu apa yang mereka lihat, dengar, cium, kecap dan rasakan.

Untuk mempermudah proses perkembangan pengertian anak, menurut Hurlock cara yang paling tepat adalah didasari dengan konsep karena konsep memiliki sifat efektif yaitu bobot emosional yang menjadi bagian dari konsep dan menentukan perasaan seseorang terhadap orang lain. Untuk anak-anak, terdapat beberapa konsep umum yang berpengaruh pada penyesuaian pribadi dan sosial anak. Beberapa diantaranya adalah konsep kehidupan dan kematian, sebab-akibat, ruang dan berat, jumlah dan waktu, uang, keindahan, kelucuan, diri sendiri dan hubungan sosial (hlm.41).

Dalam konsep keindahan, juga terdapat beberapa konsep umum didalamnya yang penting seperti konsep kecantikan wajah, keindahan tubuh, keindahan dalam gambar, dan konsep keindahan warna. Dalam menilai keindahan gambar, anak-anak cenderung menyukai gambar yang menggambarkan objek sehari-hari, misalnya rumah, kapal, pohon dan kapal terbang serta gambar dengan tema *action* yang menurut mereka lebih menarik dan menantang (hlm.56).

Anak-anak juga menyukai gambar dengan gaya dan warna yang realistis dan sederhana, seperti buku komik atau buku cerita bergambar. Untuk konsep keindahan warna, anak-anak merupakan bagian dari penggemar warna tidak terbatas oleh usia berapapun; dan mereka menganggap semua warna menyolok adalah warna yang indah dan semua warna pastel adalah warna yang jelek. Dan seiring dengan bertambahnya usia, persepsi mereka tentang mengenai warna akan ikut berubah dan mulai mengategorikan warna-warna menyolok itu ke dalam warna yang “norak” atau “ramai” (hlm.56).

2.4. Ilustrasi

2.4.1. Pengertian

Zeegen (2009, hlm. 6) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang membantu pembaca untuk merasakan atau mengimajinasikan sendiri eksistensi suatu objek baik dari rekaman visual, deskripsi, dan ekspresi personal. Zeegen juga menjelaskan ilustrasi merupakan bagian dari *graphic art* yaitu perpaduan antara *graphic design* dan art, yang disebabkan karena saat ini ilustrasi tidak hanya memiliki fungsi komunikasi, persuasi, informasi, edukasi, dan hiburan tetapi juga ada unsur kejelasan, gaya, tampilan, dan ekspresi personal ilustratornya.

Seiring berjalannya waktu, terjadi banyak sekali perubahan terhadap ilustrasi misalnya dari segi media yang digunakan, mulai dari media tradisional seperti *hand drawing*, *print*, *collage*, dan sebagainya hingga menjadi media digital pada era kontemporer baik *static* maupun *moving (animated)*, yang berbentuk 2D

ataupun 3D (Male, 2007, hlm. 10). Kini ilustrasi telah berkembang menjadi objek yang dapat kita temui baik melalui media cetak seperti poster, *cover* album musik/buku novel, *corporate*, *press*, *oiutdoor*, hingga *packaging* (Zeegen, 2009, hlm. 6).

2.4.2. Klasifikasi Ilustrasi

Male (2007, hlm. 50) menyatakan bahwa di dunia ini ada ratusan *style* ilustrasi yang tersebar dan ratusan ilustrasi tersebut terangkum menjadi dua kategori besar yaitu *literal illustration* dan *conceptual illustration*. Dari keduanya, terdapat masing-masing kelebihan dengan fungsi berikut yaitu *information*, *commentary*, *narrative fiction*, *persuasion*, dan *identity* (Male, 2007, hlm. 51). Kedua *style* ini pun dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

2.4.2.1. Literal Illustration

Masih menurut sumber yang sama (Male, 2007, hlm.62) *literal illustration* merupakan *style* ilustrasi yang dengan akurat menggambarkan deskripsi dan realitas namun masih berbasis pada fantasi atau narasi fiktif.

1. Realisme/Realism

Alan Male (2007, hlm. 62-63) menjabarkan bahwa gaya realisme adalah gaya ilustrasi yang biasanya informatif serta naratif, dan digambarkan dengan gaya visual yang menyerupai objek nyata, mulai dari manusia, tumbuhan, arsitektur, dan sebagainya. Hingga sampai bentuk, warna, bayangan dan seterusnya.



Gambar 2.1 *Realism Illustration* (Lorena Pugh)

Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective.

2. Hiperrealisme/*Hyperrealism*

Masih berdasarkan pada sumber yang sama (Male, 2007, hlm. 64) gaya ini adalah gaya yang memiliki gaya visual dengan detail yang intens, hampir mendekati sempurna dan menyerupai objek aslinya. Jenis *style* ini biasa disebut juga dengan *photorealism* karena hasil ilustrasi ini begitu *real* menyerupai foto. Ilustrasi jenis ini biasanya digunakan untuk menggali atmosfer dan interaksi dramatik dan membutuhkan observasi, teknik, dan kepandaian mengolah media.



Gambar 2.2 *Hyperrealism Illustration* (Andrew Hutchinson)

Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective.

3. *Stylised Realism*

Alan Male (2007, hlm.68) mengatakan bahwa *stylised realism* adalah jenis ilustrasi yang menyerupai impresionisme dimana ilustrasi yang ditampilkan tidak memerlukan detail yang berlebihan tetapi tetap harus bisa menyampaikan suasana dan memberikan kesan yang kuat. Objek yang dibentuk dalam gaya ini juga tetap jelas dan serupa dengan realitas tetapi dalam bentuk yang lebih sederhana seperti pada buku ilustrasi dan dongeng untuk anak-anak.



Gambar 2.3. *Stylised Realism Illustration* (Levi Pinfold) Male, Alan. (2007).

Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective.

4. *Cartoon/Carricature*

Male menyatakan bahwa gaya ilustrasi *cartoon* adalah gaya ilustrasi yang mendistorsi bentuk realitas. Meskipun terdistorsi dari segi proporsi, gaya ilustrasi ini tetap menyerupai realitas namun terkesan lebih jenaka dan

menghibur dari bentuk aslinya. Gaya ini juga banyak dipakai dalam produksi animasi, *stop motion*, dan sebagainya.



Gambar 2.4 *Hyperrealism Illustration* (Andrew Hutchinson)
Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective.

2.4.2.2. Conceptual Illustration

Masih dalam buku karya Male "*Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*) (2007, hlm. 54) dijelaskan bahwa *conceptual illustration* adalah gambaran visual yang memiliki realita namun dalam tampilan visualnya jenis ilustrasi ini mengambil bentuk berbeda yang berasal dari ide, teori ataupun konsep. Berikut adalah jenis ilustrasi yang termasuk dalam *conceptual illustration*.

1. Surealisme/Surrealism

Adalah gaya ilustrasi yang menggunakan gambar imajinatif dengan tetap mengacu pada unsur realitas didalamnya dan memiliki beberapa unsur seperti konsep, simbolisasi, komunikasi, ekspresionis, dan ilusi. Gaya surealis banyak

digunakan untuk tujuan *commentary* dan *sattire* karena menyajikan gambar yang *enigmatic* dan *ambiguous* (hlm.54-57).



Gambar 2.5 *Surrealism Illustration* (Wilson McLean)

Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective.

2. Diagram

Gaya ilustrasi ini biasanya berupa grafik, peta dan sebagainya yang menggambarkan sistem atau proses yang bersifat kompleks, data *technical*, struktur fisik, instruksi dan deskripsi atau objek.

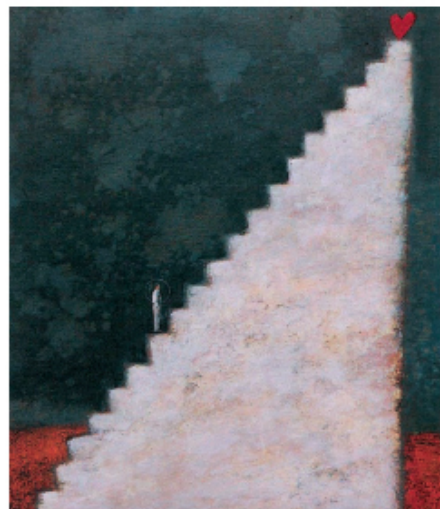


Gambar 2.6 *Diagram Illustration*. Male, Alan (2007)

Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective.

3. Abstrak/*Abstract*

Adalah style yang memiliki jenis diantaranya kubisme, ekspresionisme, konstruktivisme dan sebagainya yang menggunakan warna, tekstur dan bentuk untuk membangun konsep dan tergolong dalam ilustrasi kontemporer.



Gambar 2.7 *Abstract Illustration* (David Lesh)
Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective.

2.5. Narasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, narasi adalah pengisahan suatu kejadian: cerita atau deskripsi suatu kejadian atau peristiwa. Seperti penjabaran Keraf (2010, hlm.136-137), narasi dibagi menjadi dua bentuk:

1. Narasi Ekspositoris

Narasi ini menyampaikan sebuah kejadian dan informasi dengan tepat secara beruntut dan biasanya dipakai dalam biografi, autobiografi, laporan perjalanan, dan lain-lain.

2. Narasi Sugestif

Narasi ini bertujuan untuk memberi makna atau peristiwa sebagai suatu pengalaman dengan melibatkan penalaran otak dan daya imajinasi. Contoh dari narasi sugestif dapat kita temui dalam roman, novel, cerpen, dan dongeng.

2.5.1. Karakter

Menurut Sambuchino (2015) dalam buku *Children's Writer's & Illustrator's Market*, dalam pembuatan karakter ada beberapa hal yang harus dijadikan pertimbangan yaitu sebagai berikut.

1. *Likability & Relatability*

Karakter utama harus mudah disukai dan pencitraan karakter tersebut dibuat seakan-akan seperti teman bagi pembacanya dengan biografi dan latar belakang karakter yang bagus.

2. *Durability & Adaptability*

Sifat karakter yang sudah ditentukan dari awal harus dapat beradaptasi dengan keadaan dalam cerita.

3. *Plausibility*

Karakter yang dibuat adalah karakter yang dapat menyakinkan sehingga pembaca dapat larut ke dalam cerita.

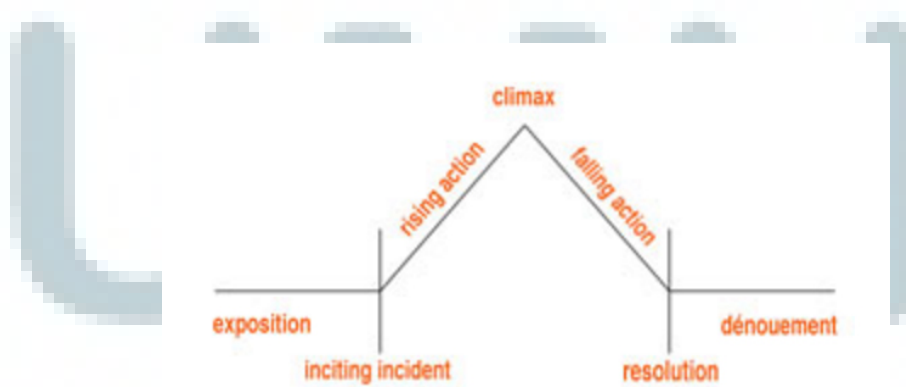
4. *Marketability*

Untuk menghasilkan cerita yang bagus, karakter yang dibuat haruslah karakter yang tidak mudah ditebak dalam melakukan setiap aksinya agar pembaca penasaran dan terus lanjut membaca cerita tersebut.

2.5.2. Plot

Lislee (2007, hlm.14), menjelaskan bahwa plot adalah pandangan perspektif dari penulis cerita yang dibuat dengan sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam pembuatan plot, penulis harus menggunakan logika agar cerita yang dibuat dapat terstruktur dan berkesinambungan.

Menurut Kobre dalam bukunya yang berjudul “*Videojournalism: Multimedia Storytelling*” (2012, hlm.6), ada sebuah metode pembuatan cerita yang populer dipakai untuk membuat cerita dalam film atau novel yaitu metode *Freytag Pyramid*. Metode ini membantu seorang penulis untuk membagi cerita secara jelas antara pembuka, tengah dan akhir cerita. Metode plot ini juga membantu seorang penulis untuk membuat cerita yang alurnya tidak umum seperti cerita-cerita lainnya.



Gambar 2.8 Diagram Freytag Pyramid

Sumber: www.ohio.edu

Berikut adalah penjelasan tahapan dari metode *Freytag Pyramid*.

1. *Exposition* yaitu mengatur setiap *scene* dalam cerita termasuk karakter dan setting lainnya seperti waktu dan lokasi.
2. *Inciting Incident*, dapat disebut juga “*the complication*” dan pada tahap ini, alur cerita mulai dibubuhi dengan konflik.
3. *Rising Action*, cerita semakin menarik setelah adanya konflik.
4. *Climax*, bagian cerita dengan ketegangan terbesar dan paling menarik karena konflik yang terjadi semakin rumit dan meningkatkan rasa penasaran pembaca.
5. *Falling Action*, beberapa kejadian yang terjadi setelah konflik dan merupakan tanda bahwa cerita akan segera berakhir.
6. *Resolution*, penyelesaian konflik yang dialami oleh karakter utama.
7. *Denouement*, bagian akhir dimana pada bagian akhir ini terkuak beberapa misteri dan rahasia yang ada dalam cerita oleh penulis.

2.5.3. Setting

Setting atau latar merupakan bagian penting cerita untuk menggambarkan bagaimana situasi yang dialami karakter baik tempat ataupun keadaan. Rokhmansyah (hlm.38) menjelaskan bahwa *setting* bukan hanya sekedar *background* yang menjelaskan tempat kejadian dan kapan kejadian tersebut terjadi. *Setting* atau latar sendiri memiliki beberapa aspek, yaitu:

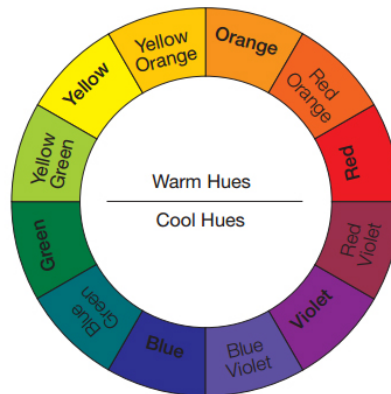
1. Latar Tempat, yang menggambarkan lokasi terjadinya peristiwa dan dalam sebuah cerita, latar tempat dengan nama-nama tertentu harus disesuaikan dengan sifat dan kondisi geografis tempat yang bersangkutan.
2. Latar Waktu, terbagi menjadi dua yaitu waktu cerita dan waktu penceritaan. Waktu cerita adalah durasi atau lamanya cerita itu terjadi sedangkan waktu penceritaan adalah waktu untuk menceritakan cerita.
3. Latar Suasana atau Sosial, yang menggambarkan kondisi atau situasi sebuah adegan atau konflik baik berupa suasana gembira, sedih, tragis, tegang dan lain sebagainya.

2.6. Warna

Lauer dan Pentak (2008, hlm. 252), menyatakan warna merupakan hasil produksi cahaya yang dapat berganti seraya pergantian cahaya. Sedangkan menurut Sherin (2012, hlm.8) warna merupakan salah satu alat paling ampuh seorang desainer dalam mengkomunikasikan karyanya kepada *client*. Warna dapat menciptakan mood dan emphasis sebuah desain, selain itu warna juga dapat mencegah misinterpretasi antara penikmat karya dan pesan yang ingin disampaikan oleh desainer. Dan yang terpenting, warna dapat membantu desainer mendapatkan respond yang tepat dari target *audience* dan menciptakan desain yang istimewa.

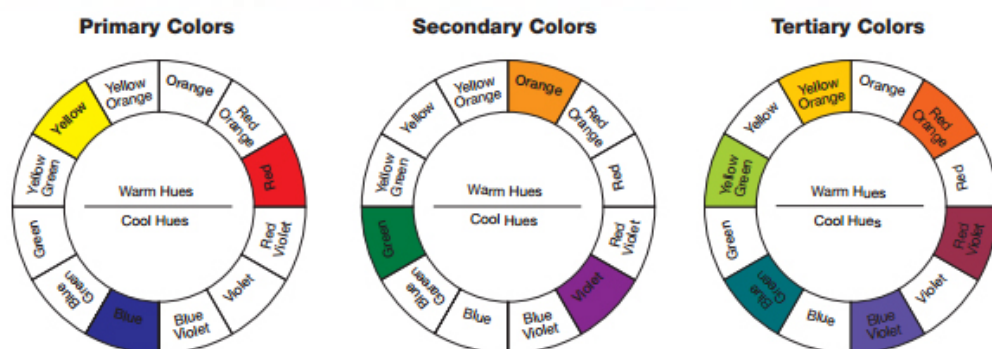
Sherin (2012, hlm.19) memaparkan bahwa warna terbagi menjadi dua berdasarkan *basic color wheel*, yaitu *warm hues* dan *cool hues*. *Warm hues* adalah warna-warna hangat diantara *yellow green, yellow, yellow orange, orange, red*

orange, dan red. Sedangkan untuk *cold hues*, warna-warna yang termasuk didalamnya adalah green, blue green, blue, blue violet, violet, dan red violet.



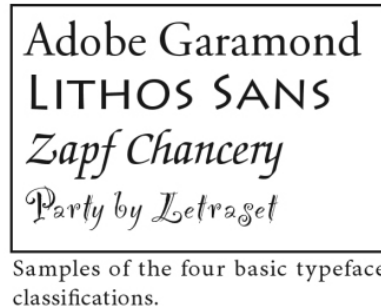
Gambar 2.9 *Basic Color Wheel*
Design Element, Color Fundamentals

Masih dalam buku yang sama yaitu *Design Element, Color Fundamentals* (2012), warna juga dapat diidentifikasi ke dalam *Primary Colors* (Red, Green, Blue), *Secondary Colors* (Green, Orange, Violet), dan *Tertiary Colors* (Blue Green, Yellow Green, Yellow Orange, Red Orange, Red Violet, Blue Violet) (hlm. 19).



Gambar 2.10 *Primary Color, Secondary Colors & Tertiary Colors*
Design Element, Color Fundamentals

2.7. Tipografi



Gambar 2.11 Contoh *Typeface*

Book Design and Production: A Guide for Authors and Publishers

Masterson (2005, hlm. 61-68) menyatakan bahwa pada dasarnya *typeface* terbagi menjadi empat kategori besar yaitu:

1. *Serif*

Jenis *typeface* yang memiliki garis, titik atau bentuk lancip pada setiap ujung hurufnya. Bentuk lancip ini dipergunakan untuk menghindari bercak tinta dengan menonjolkan bentuk menyerupai hasil pahatan.

2. *Sans Serif*

“Sans” dalam bahasa Perancis artinya “tanpa” maka dengan demikian, dapat diartikan bahwa Sans Serif adalah jenis *typeface* yang bertolak belakang dengan Serif yaitu tanpa adanya bentuk lancip pada setiap hurufnya dan jenis *typeface* Sans Serif memiliki bentuk yang jauh lebih sederhana dibanding Serif.

3. Script

Jenis *typeface* yang bentuknya menyerupai tulisan tangan atau huruf yang ditulis menggunakan kuas. *Script* sendiri memiliki beberapa gaya huruf dari yang sangat kasual hingga sangat formal dan tiap huruf terlihat saling menyambung dengan huruf lain layaknya tulisan tangan yang sebenarnya.

Script memiliki beberapa kategori, yaitu *formal scripts*, yang bentuknya seperti kaligrafi dan biasanya dipakai untuk undangan pernikahan, dan sebagainya. Lalu ada *calligraphic scripts*, *brush scripts*, *marker pen scripts*, *handwriting scripts*, dan *child's handwriting scripts* yang biasanya berupa coretan crayon atau tulisan anak-anak dan biasa dipakai untuk buku-buku dengan konten yang berisi tentang anak-anak ataupun untuk buku teks anak-anak.



Gambar 2.12 Script Typeface

Book Design and Production: A Guide for Authors and Publishers

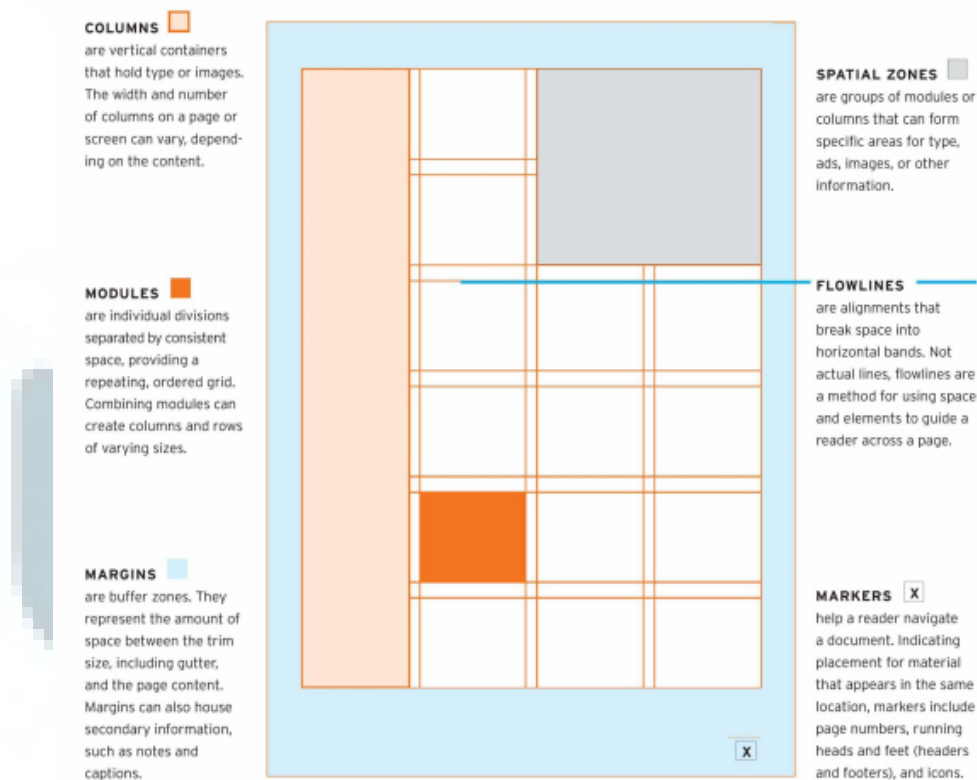
4. Decorative and other

Jenis *typeface* yang biasanya dihindari pemakaiannya karena bentuknya yang dianggap sebagian besar orang tidak sesuai untuk dipakai dalam teks yang panjang.

2.8. Grid

Menurut Rustan (2009, hlm. 68) *grid* merupakan alat bantu yang dapat digunakan saat membuat *layout*. *Grid* biasanya dibagi menjadi kolom-kolom dengan garis vertikal dan horizontal dan berfungsi untuk menjaga konsistensi *layout* pada sebuah desain. Tondreau (2009) juga menjelaskan bahwa *grid* digunakan untuk mengorganisasi *space* dan informasi kepada *audience*, sekaligus memetakan elemen-elemen desain yang akan dipakai pada sebuah media (hlm.8).

Dalam buku *Layout Essentials* (2009, hlm.10) Tondreau memaparkan beberapa komponen yang ada didalam *grid*. Komponen-komponen tersebut adalah *columns*, *modules*, *margins*, *spatial zones*, *flowlines*, dan *markers*.

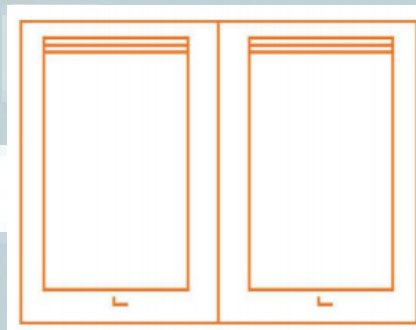


Gambar 2.13 Komponen *Grid*
Layout Essentials

Tondreau (2009, hlm. 11) juga menjelaskan beberapa struktur dasar *grid* diantaranya sebagai berikut.

1. *Single-column Grid*

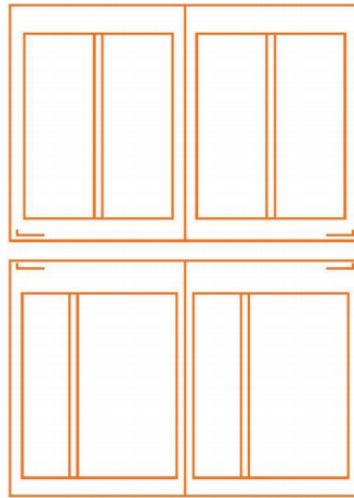
Biasanya digunakan untuk teks yang panjang seperti *essay*, laporan, dan buku.



Gambar 2.14 *Single-column Grid*
Layout Essentials

2. *A Two-column Grid*

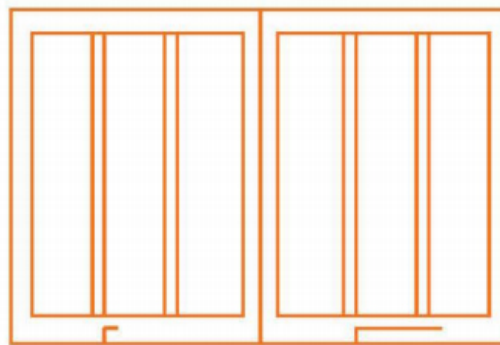
Digunakan untuk mengontrol teks yang banyak sehingga mata tidak lelah membaca karena terbagi menjadi dua kolom. *Two-column grid* dapat dibagi secara sama rata kiri dan kanan atau lebih sempit/lebar pada salah satu sisinya.



Gambar 2.15 *Two-column Grid*
Layout Essentials

3. *Multicolumn Grid*

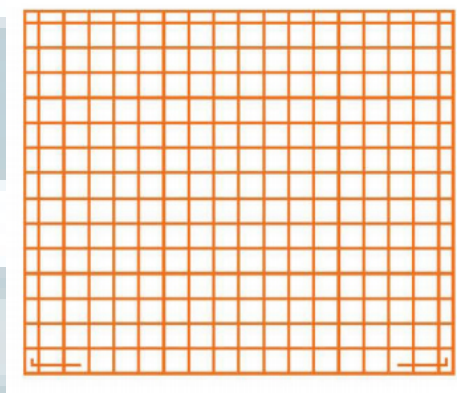
Jenis *grid* ini memiliki tingkat fleksibilitas yang jauh lebih tinggi dari *single* atau *two-column grid* karena mengkombinasikan beberapa ukuran kolom yang sangat berguna dalam *me-layout website* atau majalah.



Gambar 2.16 *Multi-column Grid*
Layout Essentials

4. Modular Grids

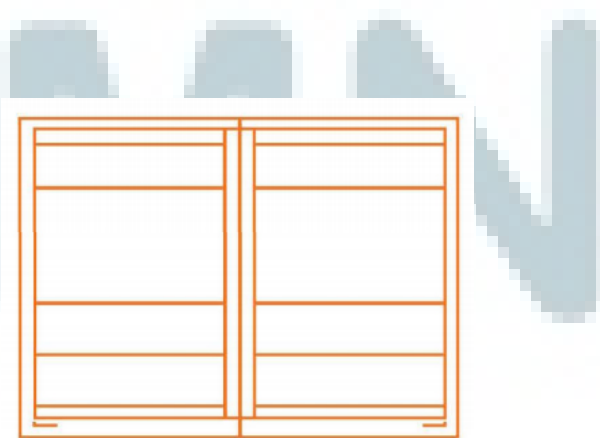
Adalah *grid* yang paling cocok untuk digunakan ketika ingin menyampaikan informasi yang bersifat kompleks seperti dalam korean, kalender, tabel dan *charts*. *Grid* ini merupakan gabungan kolom vertikal dan horizontal yang mengatur struktur *layout* agar konten dalam desain terhindar dari perpotongan.



Gambar 2.17 *Modular Grids*
Layout Essentials

5. Hierarchical Grids

Grid ini memecah sebuah halaman menjadi beberapa bagian dan sebagian besar adalah kolom horizontal.



Gambar 2.18 *Hierarchical Grids*
Layout Essentials

2.9. Layout

Menurut Rustan (2009, hlm.0) *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain dalam media tertentu pada suatu bidang untuk mendukung konsep dan pesan yang dibawanya. Prinsip-prinsip dasar yang ada di dalam *layout* adalah sebagai berikut.

1. *Sequence* atau urutan

Sequence atau urutan berfungsi untuk mempermudah *audience* untuk mendapatkan informasi karena disajikan secara berurut dari yang harus dibaca pertama kali hingga terakhir. Dengan demikian, informasi yang disampaikan memiliki aliran baca yang tepat, mudah dipahami dan pesan yang ada didalamnya mudah ditangkap oleh pembaca.

2. *Emphasis* atau penekanan

Dapat diciptakan melalui kontras baik kontras warna, ukuran, posisi, bentuk atau elemen lain di dalam *layout* yang peletakkannya mengandung pesan dan konsep yang unik dan emosional.

3. *Balance* atau keseimbangan

Keseimbangan dalam *layout* terbagi menjadi dua, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris yang dapat digunakan kapan saja tergantung pada konsep desain yang digunakan. *Layout* simetris biasanya digunakan untuk memberi kesan formal dan menyampaikan pesan konvensional, berpengalaman, terpercaya, dan kokoh. Sedangkan *layout* asimetris biasanya digunakan pada desain yang bersifat muda, bersahabat, modern dan *hi-tech*.

4. *Unity* atau kesatuan

Kesatuan dalam *layout* tidak hanya dinilai dari elemen-elemen secara fisik terlihat namun juga kesatuan yang saling berhubungan antara elemen fisik dan non-fisik dari konsep dan pesan atau komunikasi pada sebuah desain.

Seperti yang dikutip oleh Mueller dari McCloud pada situs blog.visualmotive.com (diakses 14 Juni 2016), ada beberapa pembagian *layout* antara gambar dengan teks, yaitu:

1. *Word Specific* dimana teks lebih dominan daripada gambar.
2. *Picture Specific* dengan gambar yang lebih dominan daripada teks.
3. *Duo-specific* yaitu pembagian sama rata antara teks dan gambar.
4. *Montage* yaitu perpaduan kata-kata dan gambar yang dikombinasikan dan membentuk sebuah komposisi.
5. *Interdependent* ketika gambar tidak dapat menjelaskan, maka teks yang berperan dalam menyampaikan informasi begitu juga sebaliknya.