



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. Desain

Menurut Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*”, desain pada desain grafis merupakan bentuk dari komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada masyarakat lewat penggambaran visual. Desain yang kuat dapat memberikan makna yang lebih dalam terhadap suatu informasi (hlm. 2).

2.1.1. Prinsip Desain

Menurut Landa (2011), dalam penyusunan elemen desain pada dasarnya semua desainer pasti menerapkan prinsip-prinsip desain dalam setiap hasil karyanya. Desainer selayaknya memiliki pengetahuan penuh dan memiliki kesadaran mengenai prinsip desain selayaknya menjadi faktor utama dalam pertimbangan ketika membuat suatu karya desain (hlm. 24).

2.1.1.1. Format

Menurut Landa (2011), Format merupakan hal pertama yang harus diperhatikan sebelum menyusun suatu desain. Format merupakan suatu bidang yang menandakan batas-batas dari karya desain seperti bidang kertas, layar *handphone*, ukuran *billboard*, dan lain lain. Tata letak suatu elemen desain yang diterapkan pada bidang berbentuk lingkaran pastinya akan berbeda dengan apabila diletakkan pada bidang persegi, persegi panjang, dan bentuk-bentuk lainnya. Desainer harus memiliki kemampuan

dalam mengatur komposisi elemen desain pada bidang-bidang tersebut (hlm. 25).

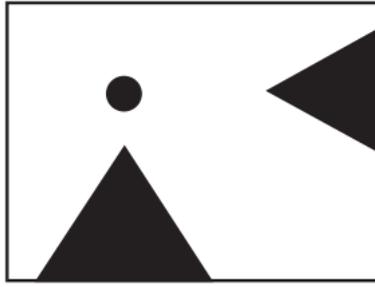
2.1.1.2. Keseimbangan

Menurut Landa (2011), keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang mengandalkan intuisi desainer dalam menentukan keseimbangan suatu komposisi atau *layout*. Keseimbangan tercipta melalui pendistribusian elemen visual dan teks pada suatu bidang. Desain yang seimbang cenderung membuat penglihat merasakan harmoni dari keseluruhan elemen yang ada. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keseimbangan adalah orientasi atau lokasi dari suatu elemen, garis pandangan mata, warna, pengelompokan suatu elemen, serta bentuk dan ukuran dari suatu elemen. Menurutnya, terdapat tiga jenis keseimbangan yaitu simetris, asimetris, dan *radial*.



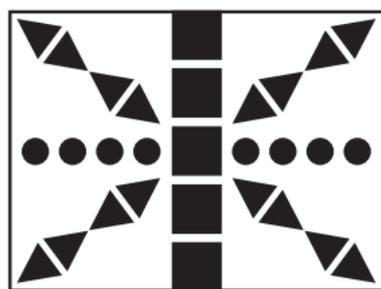
Gambar 2.1. Keseimbangan Simetris
(Landa, 2011)

Keseimbangan simetris dapat tercapai dengan mencerminkan letak suatu elemen desain melalui sumbu tengah sehingga apabila suatu bidang desain dibagi menjadi dua bagian, penglihat dapat melihat pendistribusian elemen desain yang sama pada sisi satu dan sisi lainnya.



Gambar 2.2. Keseimbangan Asimetris
(Landa, 2011)

Keseimbangan asimetris merupakan pencapaian keseimbangan melalui penataan letak elemen visual berdasarkan berat dari elemen tersebut tanpa membuat pencerminan. Keseimbangan asimetris dapat tercapai dengan memperhatikan letak, berat suatu elemen, ukuran, *value*, bentuk, warna, dan tekstur dari suatu elemen.



Gambar 2.3. Keseimbangan *Radial*
(Landa, 2011)

Keseimbangan *radial* dapat tercapai melalui pendistribusian elemen visual dengan melakukan pencerminan melalui sumbu vertikal dan horizontal sehingga terdapat satu titik tumpu yang berada di tengah bidang desain. (hlm. 25-28).

2.1.1.3. Hirarki Visual

Menurut Landa (2011), tujuan utama suatu desain adalah untuk mengkomunikasikan suatu informasi. Adanya hirarki visual dapat mengorganisir suatu informasi dan elemen visual agar pembaca dapat lebih terarahkan untuk melihat suatu objek atau informasi yang seharusnya dilihat pertama, kedua, dan seterusnya lewat penekanan. Desainer memiliki kemampuan untuk menentukan elemen desain apa yang akan dilihat pada urutan pertama, kedua, ketiga. Memberikan penekanan kepada lebih dari satu elemen visual akan menyebabkan kekacauan dan mengurangi ketertarikan penglihat (hlm. 28-29).

2.1.1.4. *Emphasis*

Menurut Landa (2011), *emphasis* merupakan penyusunan suatu elemen visual berdasarkan kepentingannya melalui penekanan pada suatu elemen agar terlihat lebih dominan atau mencolok. Hal yang dapat dilakukan untuk membuat penekanan terhadap suatu elemen desain antara lain melalui titik berat suatu elemen, posisi letak elemen, ukuran, kontras, serta menggunakan bantuan gambar panah (hlm. 29).

2.1.1.5. Ritme

Menurut Landa (2011), pengulangan yang konsisten terhadap suatu elemen visual dapat mengarahkan mata pembaca untuk bergerak ke seluruh bidang desain. Sama halnya seperti ritme pada musik, pergerakan ini dapat dihentikan, dipercepat, dan diperlambat sesuai dengan keinginan desainer. Ritme yang baik akan menghasilkan hasil visual yang stabil dan mengajak

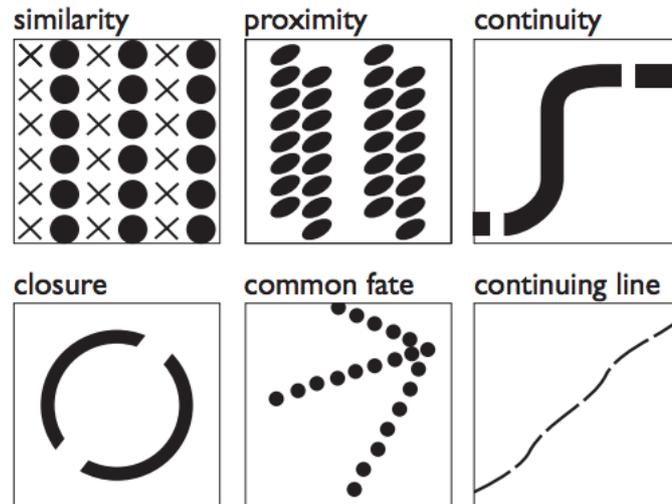
penglihat untuk terus melihat ke halaman atau ke bagian-bagian selanjutnya. Faktor yang dapat menciptakan ritme antara lain warna, tekstur, bentuk *figure* dan *ground*, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 30).

2.1.1.6. Kesatuan

Menurut Landa (2011), terdapat banyak cara untuk mencapai kesatuan. Seluruh elemen visual dan teks harus dibuat dan dikomposisikan sedemikian rupa agar terlihat seakan-akan seluruh elemen tersebut memang ditakdirkan untuk bersatu. Kesatuan akan tercapai ketika elemen dalam suatu karya desain hanya memiliki arti ketika dilihat bersama-sama dan apabila elemen tersebut dipisahkan menjadi elemen tunggal maka tidak akan memiliki arti. Pemahaman kesatuan ini bermula dari teori Gestalt yang mempelajari tentang bagaimana otak manusia memiliki kecenderungan untuk melihat suatu bentuk secara keseluruhan. Teori Gestalt yang menjadi faktor yang menentukan apakah suatu desain memiliki kesatuan terhadap elemen-elemen yang ada atau tidak (hlm. 31).

U
M
N

2.1.1.7. Hukum Gestalt



Gambar 2.4. Hukum Gestalt
(Landa, 2011)

Menurut Landa (2011), Hukum Gestalt mengatakan bahwa otak manusia memiliki kecenderungan untuk mengurutkan, menghubungkan, dan mengelompokkan suatu bentuk berdasarkan letak, orientasi, kemiripan, warna, dan bentuk dari suatu objek. Hukum Gestalt terdiri dari 6 jenis yaitu kemiripan (*similarity*) dimana objek-objek yang memiliki bentuk serupa akan terlihat berkelompok, kedekatan (*proximity*) dimana objek-objek yang berdekatan akan terlihat berkelompok, kontinuitas (*continuity*) dimana pandangan mata akan terarah dari objek satu ke objek selanjutnya dan menciptakan impresi pergerakan, ketertutupan (*closure*) dimana otak kita akan menyambungkan suatu objek ke objek yang lain untuk menciptakan bentuk baru, kebersamaan (*common fate*) dimana suatu objek akan dianggap berkelompok apabila bergerak ke arah yang sama, dan kesinambungan

(*continuing line*) dimana ketika suatu garis yang terputus akan tetap terlihat bersambung (hlm. 31-32).

2.1.2. Tipografi

Menurut Rustan (2009) pada bukunya yang berjudul “Layout Dasar dan Penempatannya”, teks merupakan elemen layout terpenting karena mengandung segala informasi yang dibutuhkan oleh target audience. Menurut Sihombing (2015) pada bukunya yang berjudul “Tipografi dalam Desain Grafis”, Jan Tschichold seorang desainer Era Bauhaus mengatakan bahwa setiap jenis huruf atau tipografi memiliki karakteristik tersendiri dan harus diselaraskan dengan konsep desain atau isi dari naskah yang bersangkutan.

2.1.2.1. Klasifikasi Huruf

Menurut Sihombing (2015), klasifikasi huruf dibuat berdasarkan momen bersejarah dalam penciptaan dan perkembangan desain huruf latin. Menurutnya, klasifikasi huruf berdasarkan urutan waktu kemunculannya berawal dari jenis huruf *old style*, *transitional*, *modern*, *egyptian*, dan yang terakhir ditutup dengan kehadiran jenis huruf *sans serif*.

1. *Old Style*

Jenis huruf *old style* seringkali disebut dengan nama tipografi *serif* humanis dan dikembangkan pada abad ke-15 dan 16. Jenis ini memiliki karakteristik utama yaitu *serif* berukuran kecil dengan sudut lengkung besar, terdapat sumbu O yang memiliki kemiringan, serta kontras ketebalan yang rendah.

2. *Transitional*

Jenis *transitional* pada abad ke-17 merupakan hasil transisi dari jenis *old style* dan *serif modern*. Hasil transisi ini menciptakan huruf dengan *serif* yang kecil dengan sudut lengkung yang kecil, sumbu) yang tegak vertikal, dan kontras ketebalan yang cukup tinggi.

3. *Modern*

Tipografi *serif modern* pada abad ke-18 merupakan perubahan radikal dari jenis *transitional* karena memiliki karakteristik *serif* yang kecil tanpa sudut lengkung dan kontras ketebalan yang ekstrim.

4. *Egyptian*

Jenis huruf *egyptian* sering juga disebut sebagai jenis *slab serif* pertama kali diperkenalkan pada abad ke-19 dan banyak digunakan dalam periklanan. Jenis huruf ini memiliki karakteristik *serif* yang berbentuk kotak dan berukuran besar tanpa memiliki sudut lengkung, sumbu O yang tegak vertikal, dan kontras ketebalan yang rendah.

5. *Sans Serif*

Huruf jenis *sans serif* diciptakan pada abad ke-19 dengan karakteristik utama yaitu tidak memiliki *serif*. Karakteristik lain dari jenis huruf ini adalah memiliki sumbu O yang tegak vertikal dan kontras ketebalan yang rendah atau tidak memiliki perbedaan ketebalan sama sekali.

2.1.2.2. Penggunaan Huruf

Menurut Sihombing (2015), huruf atau tipografi memiliki kemampuan untuk mengekspresikan pesan tersirat dalam suatu desain. Suatu rancangan tipografi sebaiknya memerhatikan faktor persepsi visual, estetika, tingkat keterbacaan (*legibility*), serta interaksi huruf dengan ruang dan elemen visual yang ada di sekitarnya (*readability*). *Legibility* merupakan tingkat kemudahan suatu huruf untuk dikenali dan dibaca. Tingkat kemudahan ini bergantung dari anatomi suatu huruf seperti ketebalan, proporsi, dan bidang negatif. Sedangkan, *readability* merupakan kemudahan dan kenyamanan dalam membaca suatu rangkaian kata pada suatu desain atau *layout*.

2.1.2.3. Pemilihan Huruf

Menurut Rustan (2009), jenis huruf dan ukuran dapat mempengaruhi kecocokannya dengan tema atau konsep desain yang diinginkan. Menurut Sihombing (2015), memilih jenis huruf harus disesuaikan dengan tampilan, tema, kenyamanan, dan tren yang disesuaikan dengan konsep desain. Pemilihan huruf dapat memperlihatkan sebuah citra, pesan, dan karakter. Setiautami (2011) dalam jurnalnya yang berjudul “Eksperimen Tipografi dalam Visual Untuk Anak” mengatakan bahwa dalam memilih jenis huruf untuk anak, desainer harus memastikan bahwa tipografi tersebut mudah dibaca dan disusun dengan cara yang paling sederhana. Bentuk huruf yang dipilih sebaiknya sederhana dan bersahabat dengan bentuk karakter huruf yang tidak tajam. Menurutnya, sudut dari setiap huruf harus buat dan terbuka, bukan bersudut tajam atau berbentuk persegi panjang. Jenis huruf

sans serif dapat menjadi pilihan utama selama suatu bentuk huruf tidak diubah secara ekstrim yang dapat merusak legibilitas atau tingkat keterbacaan. Beliau juga menambahkan bahwa jenis huruf yang dipilih sebaiknya tidak *condensed* (terlalu ramping) atau *expanded* (terlalu lebar) karena akan membuat pengenalan karakter menjadi lebih sulit. Huruf yang dipilih juga sebaiknya memiliki ketebalan sedang (*book / semi*) dan hindari jenis ketebalan yang terlalu tipis (*hairline / light*) atau terlalu tebal (*black / ultra black*). Apabila desainer hendak menggunakan huruf miring (*italic*), harus dipastikan bahwa huruf tersebut tetap mudah dibaca dan tidak termodifikasi secara ekstrim (hlm. 315)

Menurut Setiautami (2011), anak-anak masih dalam tahap pembelajaran dalam mengikuti kata dari kiri ke kanan. Untuk mempermudah proses membaca, huruf dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar seperti 14pt – 24pt dan *leading* sekitar 4pt – 6pt. Lebar suatu paragraf juga perlu diperhatikan karena kalimat yang terlalu panjang dan padat dapat membuat anak merasa tertekan. Desainer sebaiknya menghindari penggunaan huruf kapital (*all caps*) dan warna yang terlalu kontras antara latar dan teks karena akan mempersulit keterbacaan teks tersebut. Menurutnya, dalam membuat *headline* atau judul, desainer memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi gaya, warna, dan tata letak karena jumlah kata yang lebih sedikit. Hal ini memungkinkan adanya dekorasi, penggunaan lebih dari 1 warna, dan garis tambahan untuk menarik perhatian dan menghibur pembaca (hlm. 31-32).

2.1.3. Teori Warna

Menurut Landa (2011), pemilihan warna merupakan salah satu faktor utama karena warna memiliki kekuatan tersendiri dalam mempengaruhi arti dari suatu elemen desain. Menurut Morton (1997) pada bukunya yang berjudul “Color Voodoo: A Guide to Color Symbolism”, keberadaan warna dapat mengubah persepsi, tindakan, dan menciptakan aksi atau reaksi. Menurutnya, warna dapat mengirimkan pesan dan memiliki peran penting dalam menentukan kesuksesan atau kegagalan sebuah desain.

2.1.3.1. Pemilihan Warna

Menurut Morton (1997), dalam memilih warna yang tepat, desainer selayaknya mengetahui untuk siapa desain tersebut akan diberikan. Warna memiliki arti-arti tertentu dalam suatu budaya dan mungkin akan membawa arti yang berbeda atau berlawanan terhadap budaya lainnya, seperti warna ungu yang merepresentasikan kreativitas pada buku fiksi ilmiah ternyata memiliki arti kematian bagi masyarakat Eropa yang beragama Katolik. Desainer juga sebaiknya menghindari pemilihan suatu warna atas dasar selera personal karena dalam menentukan warna yang tepat, seorang desainer harus mampu berpikir objektif berdasarkan fakta yang ada dan bukan subjektif atas dasar keinginan pribadi.

2.1.3.2. Arti Warna

Morton (1997) mendeskripsikan arti-arti dari setiap warna secara global dan universal tanpa menutup kemungkinan adanya arti-arti lain berdasarkan kebudayaan atau negara tertentu. Menurutnya, warna dibagi menjadi 10

warna utama yaitu merah, ungu, biru, hijau, kuning, jingga, coklat, hitam, putih, dan abu-abu dengan arti psikologis sebagai berikut:

1. Merah

Energi, kehangatan, kekuatan, dorongan, dinamis, aktif, berani, bersemangat, cinta, dan perlawanan.

2. Ungu

Spiritual, mistis, ajaib, setia, ketidaksadaran, misteri, kreativitas, inspirasi, imajinasi, sensitif, kekerasan, kedukaan, dan kematian.

3. Biru

Spiritual, kepercayaan, kebenaran, bersih, ketulusan, pasif, konserfatif, keamanan, teknologi, maskulin, dingin, melankolis, dan depresi atau kesedihan.

4. Hijau

Alam, pertumbuhan, kesuburan, pembaharuan, kesegaran, harapan, muda, kedamaian, dan keberuntungan.

5. Kuning

Semangat, harapan, cahaya, pencerahan mental dan spiritual, perkembangan, optimis, filosofis, egois, dan kebohongan, dan ketakutan.

6. Jingga

Energi, semangat, aktivitas, dan kehangatan.

7. Coklat

Alam, sesuatu yang tahan lama dan dapat dipercaya, realistis, hangat, nyaman, membosankan.

8. Hitam

Kekuatan, elegan atau berkelas, seksual, sesuatu yang tidak pasti, kematian, akhir dari sesuatu, kekosongan, dan depresi.

9. Putih

Kesucian, bersih, kejujuran, kepolosan, elegan atau berkelas, spiritual, kebaruan, steril, dan kematian.

10. Abu-abu

Netral, intelektual, masa depan, teknologi, rasa aman, dingin, dan kesedihan.

Kuno (2005) dalam bukunya yang berjudul *“Tasteful Color Combinations”* menjelaskan bahwa setiap palet warna dapat memberikan kesan yang berbeda-beda tergantung saturasi dan tingkat kecerahan dari warna-warna tersebut. Palet warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita interaktif bertema kedukaan ini adalah yang merepresentasikan kasih dalam keluarga, nostalgia dan memori, kenangan indah, kebangkitan, serta semangat baru.

2.2. Buku

Menurut Guan (2012) dalam bukunya yang berjudul *“Book Design”*, dalam mendesain suatu buku, desainer harus mempertimbangkan asal, konten, pembaca, dan faktor-faktor lain mengenai buku. Menurutnya, buku bukan merupakan sesuatu

yang statis sehingga dalam merancang konten dari sebuah buku, desainer harus memperhatikan tampilan visual dan pemilihan elemen-elemen visual agar dapat membawa pembaca untuk terus membaca dan memahami pesan dari buku tersebut secara utuh. Desainer sebaiknya menata konten dan elemen sedemikian rupa sehingga tulisan menjadi jelas dan menyatu dengan elemen yang ada (hlm. 6-7).

2.2.1. Komponen Buku

Menurut Guan (2012), komponen buku terdiri dari *cover*, punggung buku, *fly page*, konten, *layout* dan halaman *copyright* (hlm. 8-11).

2.2.1.1. Cover

Apabila buku diandaikan sebagai suatu produk, halaman *cover* merupakan kemasan dari produk tersebut. Kesalahan dalam mendesain kemasan dari produk akan membawa dampak besar pada keberhasilan dari penjualan produk itu sendiri. Menurutnya, halaman *cover* merupakan penggambaran utama dari isi suatu buku yang dapat menarik perhatian konsumen dan nantinya akan menentukan kesuksesan dari buku tersebut. Halaman *cover* bukan hanya untuk menjelaskan isi buku, melainkan juga untuk melindungi buku dan memberikan nilai estetika. Desain dari halaman *cover* berisi judul buku, nama penulis dan penerbit, serta warna dan gambar-gambar dekoratif. Pemilihan warna pada halaman *cover* bergantung pada isi dari buku dan umur pembaca. Warna-warna terang digunakan pada buku anak-anak untuk menggambarkan kesegaran dan perasaan *energetic*, sedangkan warna yang lebih lembut dan natural digunakan pada buku untuk pembaca yang lebih dewasa. Dalam mendesain halaman *cover*, desainer harus memiliki

landasan pengetahuan dan imajinasi yang cukup baik agar dapat memaksimalkan bentuk, pemilihan warna, dan penggunaan tekstur guna untuk menarik perhatian pembaca (hlm. 8).

2.2.1.2. Punggung Buku

Desain punggung buku merupakan hal kedua terpenting dalam bahasa visual. Menurut Guan (2012), Hans Pitt Virbo mengatakan dalam bukunya yang berjudul “*Developing of the Books Art*” bahwa “punggung buku merepresentasikan 90% dari keseluruhan buku” (hlm. 9). Menurut Guan (2012), buku-buku yang dijual di toko buku seringkali ditata pada rak buku dan tidak terlihat secara keseluruhan. Hal ini yang menyebabkan punggung buku merupakan hal pertama yang menunjukkan gambaran visual dari buku. Oleh karena itu, mendesain punggung buku merupakan hal yang sangat penting.

Punggung buku memiliki ruang yang sempit dan kecil sehingga diperlukan kemampuan desainer dalam menyusun *layout* dari elemen desain agar ruang tersebut dapat dimaksimalkan. Pada umumnya, punggung buku menggunakan komposisi yang unik dan warna yang terang untuk menghasilkan visual yang kuat dan menonjol diantara buku-buku lainnya. Namun demikian, desain punggung buku harus disesuaikan dengan *style* dan isi dari keseluruhan buku.

2.2.1.3. *Fly Page*

Fly page merupakan halaman antara *cover* dan isi dari buku. Seiring berjalannya waktu, halaman ini semakin sering dimodifikasi seperti menggunakan kertas khusus atau memiliki aroma tertentu, atau dapat diberi *pattern* atau ilustrasi dekoratif yang berkaitan dengan isi buku. Keunikan dari desain halaman ini dapat meningkatkan nilai dari suatu buku dan menarik ketertarikan pembeli. Sama seperti halaman *cover*, desain dari halaman *fly page* seharusnya dapat menggambarkan tema dari isi buku. Halaman ini sebaiknya diisi dengan ilustrasi, fotografi, kaligrafi, atau bentuk seni lainnya. Perkembangan jenis material pada percetakan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat desain buku yang lebih unik dan inovatif.

2.2.1.4. **Konten**

Dalam menyusun konten, sebaiknya desainer tidak menggunakan warna-warna dan jenis *font* terlalu banyak karena dapat menyebabkan halaman menjadi terlalu penuh dan memusingkan pembaca. Desain konten yang baik tidak akan memaksakan penggunaan warna yang terlalu banyak. Apabila konsep desain mengharuskan penggunaan warna yang banyak, desainer harus memaksimalkan komposisi sehingga tidak menghasilkan desain yang terlalu padat. Dalam hal ini, penerapan bidang-bidang kosong sangat membantu dalam menghasilkan desain yang terkesan lebih nyaman. Semakin penting konten yang dibuat, semakin besar bidang kosong yang

diberikan. Hal ini berguna untuk menghasilkan kesan penekanan dan membuat konten tidak terkesan bertabrakan satu sama lain.

2.2.1.5. *Layout*

Layout merupakan teknik penataan teks pada buku. *Layout* harus dibuat sebaik mungkin dan sesederhana mungkin untuk merepresentasikan konten dari buku. *Layout* yang baik akan mengajak pembaca untuk terus membaca buku sampai ke halaman-halaman selanjutnya. Artinya, suatu *layout* memiliki kekuatan dalam mempromosikan suatu buku. Penggunaan warna, garis, dan elemen visual lainnya pada *layout* juga dapat membangkitkan perasaan tertentu pada pembaca.

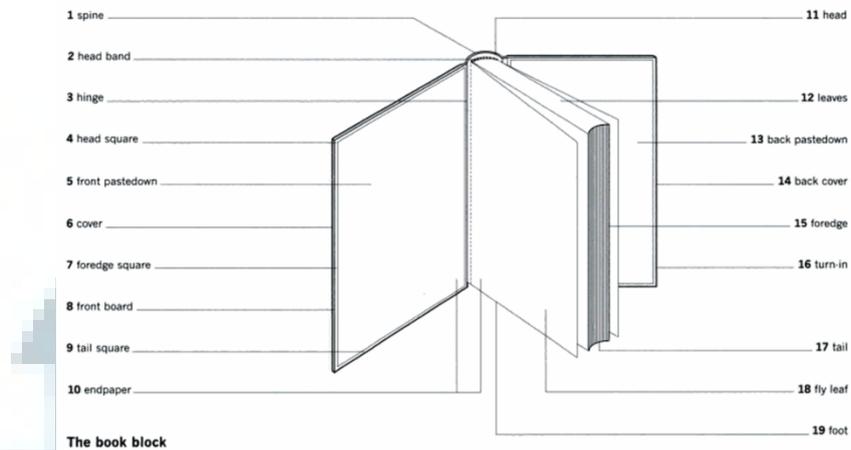
Dalam penataan elemen visual dan teks, penerapan keseimbangan yang simetris memberikan kesan kaku dan membuat pembaca menjadi terpaku pada sumbu tengah yang membagi halaman tersebut. Pada buku yang berisi gambar dan teks, penggunaan gambar yang unik dapat memberikan dampak yang kuat pada pembaca. Pada halaman terbuka / *spread* gambar dapat diperbesar, melewati batas halaman, dan mencapai halaman selanjutnya apabila telah disesuaikan dengan konsep desain yang diinginkan. Hal ini dapat memberikan kesan kenyamanan dan membuat halaman terkesan lebih dinamis. Namun, penggunaan elemen visual yang terlalu banyak dapat menyebabkan kesulitan dalam membaca teks dan memperlambat kecepatan membaca.

Meskipun buku merupakan bidang dua dimensi, penataan *layout* elemen visual dan teks yang tepat dapat memberikan kesan tiga dimensi melalui variasi ukuran teks dan pemilihan warna. Penggunaan warna yang gelap akan memberikan kesan lebih jauh dan warna terang memberikan kesan lebih dekat. Kesan tiga dimensi juga dapat diperoleh melalui penyesuaian ukuran dan arah dari suatu elemen. Tujuan dari kesan ini adalah untuk membuat halaman terkesan lebih dinamis, fleksibel, dan memaksimalkan penyampaian informasi melalui ketertarikan pembaca.

2.2.1.6. Halaman *Copyright*

Halaman *copyright* berisi judul buku, nama pengarang, editor, kritikus, penerbit, lokasi buku tersebut diterbitkan, nama percetakan, nomor buku, format, jumlah halaman, dan jumlah kata yang terdapat pada buku tersebut. Pada buku tertentu, dapat disertakan juga tanggal buku tersebut diterbitkan, nomor edisi, nomor percetakan, ISBN, serta harga buku. Ukuran teks untuk judul buku biasanya lebih besar dari teks yang lainnya. Desainer dapat mengurutkan informasi tersebut berdasarkan klasifikasi informasi yang diberikan serta dapat ditata menjadi kolom atau menambahkan elemen dekoratif untuk membuat halaman terlihat lebih menarik.

2.2.2. Anatomi Buku



Gambar 2.5. Anatomi Buku
(Haslam, 2006)

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul “*Book Design*”, buku memiliki nama-nama teknis yang digunakan untuk menggambarkan anatomi buku untuk mempermudah proses pencetakan. Anatomi buku terdiri dari:

1. *Spine* atau punggung buku yang berfungsi untuk menutupi bagian buku yang telah dijilid.
2. *Head band* yang merupakan sebuah kain lebar yang dibuat dari benang dan diletakkan pada punggung buku bagian atas dan bawah dan berfungsi untuk menutupi lem atau benang yang digunakan untuk menjilid buku.
3. *Hinge* yang merupakan lipatan dari halaman *endpaper* untuk menyatukan buku dengan sampul.
4. *Head square* yang merupakan bagian kecil pada sisi atas buku yang terbentuk karena sampul buku *hard cover* pada umumnya berukuran lebih besar daripada isi buku.

5. *Front pastedown* yang merupakan halaman *endpaper* yang ditempelkan pada sampul buku bagian depan.
6. *Cover* atau sampul buku yang terdiri dari kertas tebal atau karton yang berfungsi untuk melindungi isi buku.
7. *Foredge square* yang merupakan bagian kecil pada sudut buku yang terbentuk dari ketebalan halaman sampul.
8. *Front board* yang merupakan karton dari sampul buku bagian depan.
9. *Tail square* yang merupakan bagian kecil pada sisi bawah buku yang terbentuk karena sampul buku *hard cover* pada umumnya berukuran lebih besar daripada isi buku.
10. *Endpaper* yang merupakan kertas tebal yang ditempelkan kepada *hardcover* untuk menyatukan halaman sampul dengan halaman isi buku.
11. *Head* yang merupakan sisi atas dari punggung buku.
12. *Leaves* yang merupakan lembaran-lembaran kertas yang telah disatukan menjadi sebuah buku.
13. *Back pastedown* yang merupakan halaman *endpaper* yang ditempelkan pada sampul buku bagian belakang.
14. *Back cover* yang merupakan karton dari sampul buku bagian belakang.
15. *Foredge* yang merupakan sisi luar buku yang tidak ditutupi punggung buku.
16. *Turn-in* yang merupakan halaman sampul yang dilipat dari luar ke dalam untuk menutupi karton tebal pada *hard cover*.
17. *Tail* yang merupakan bagian bawah dari halaman buku.

18. *Fly leaf* yang merupakan kertas tebal perpanjangan dari *endpaper* yang ditempelkan kepada halaman isi.
19. *Foot* yang merupakan bagian bawah dari buku.
20. *Signature* atau katern yang merupakan halaman isi buku yang dikelompokkan menjadi beberapa bagian dan kemudian dijahit menjadi satu sehingga menghasilkan sebuah buku utuh.

2.2.3. Elemen *Layout*

Menurut Rustan (2009) dalam bukunya yang berjudul “*Layout Dasar dan Penerapannya*”, elemen *layout* memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi, memberikan kenyamanan bagi pembaca dan mempermudah pembaca dalam mencari informasi, serta sebagai bagian dari estetika. Menurutnya, elemen *layout* terdiri dari elemen teks, elemen visual, dan *invisible elements* (hlm. 27).

2.2.3.1. Elemen Teks

Teks merupakan elemen berupa tulisan dan pada umumnya banyak digunakan pada cerita atau artikel. Elemen teks yang paling pertama dilihat adalah judul artikel yang biasanya berukuran paling besar dan digunakan untuk menarik perhatian pembaca. Dalam hal ini, pemilihan jenis huruf merupakan hal yang krusial karena dapat mengekspresikan sifat atau tema dari pesan yang akan disampaikan.



Gambar 2.6. Elemen Teks
(Rustan, 2009)

Dalam penulisan judul, nilai estetis merupakan hal yang harus diprioritaskan seperti menggunakan huruf yang lebih dekoratif untuk kesan penekanan. Menurutnya, setiap jenis huruf mempunyai sifatnya masing-masing yang dapat menimbulkan kesan tertentu dan dapat memperjelas makna dari suatu pesan. Sedangkan, teks untuk isi naskah atau artikel memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi paling banyak. Keberhasilan penyampaian pesan dalam isi artikel bergantung pada pemilihan kata, dukungan dari pembuatan judul yang menarik, serta gaya penulisan yang mengajak pembaca untuk terus membaca naskah atau artikel tersebut (hlm. 27-35).

2.2.3.2. Elemen Visual

Elemen visual merupakan segala sesuatu selain teks yang terdapat dalam sebuah layout. Menurutnya, setiap elemen baik berupa teks maupun visual

saling bekerjasama dalam membangun sebuah layout guna untuk mencapai tujuan atau konsep yang diinginkan. Dalam pengaturan elemen tersebut, perlu diperhatikan fungsi dari masing-masing elemen dan media dimana elemen tersebut diletakkan. Elemen visual terdiri dari foto, artwork, infografis, garis, kotak, inset, dan poin / bullet (hlm. 54-62).

1. Foto

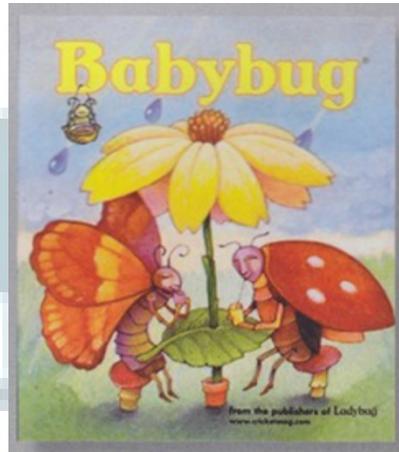


Gambar 2.7. Elemen Visual Foto
(Rustan, 2009)

Foto memiliki kekuatan terbesar pada media periklanan karena kredibilitasnya dalam memberikan kesan dapat dipercaya.

UMN

2. *Artwork*



Gambar 2.8. Elemen Visual *Artwork*
(Rustan, 2009)

Artwork merupakan segala jenis karya seni yang bukan merupakan fotografi. *Artwork* dapat berupa ilustrasi, kartun, sketsa, dan dapat dibuat menggunakan teknik manual maupun digital. Pada situasi tertentu, ilustrasi dapat menjadi pilihan yang lebih dapat diandalkan dibandingkan dengan fotografi misalnya pada majalah atau buku cerita anak-anak. Hal ini dikarenakan *artwork* dapat memancing imajinasi pembaca dibandingkan foto yang cenderung realis.

U M M N

3. Infografis



Gambar 2.9. Elemen Visual Infografis
(Rustan, 2009)

Infografis merupakan grafik, tabel, diagram, bagan, dan peta yang menjelaskan fakta serta data statistik dari survei dan penelitian.

4. Garis



Gambar 2.10. Elemen Visual Kotak
(Rustan, 2009)

Garis merupakan elemen desain yang dapat membuat suatu karya desain memiliki kesan estetik. Dalam pengaplikasiannya pada *layout*, garis berfungsi untuk membagi suatu area, menyeimbangkan berat, dan sebagai untuk menggabungkan seluruh elemen desain agar tetap memiliki kesatuan.

5. Kotak



Gambar 2.11. Elemen Visual Kotak
(Rustan, 2009)

Kotak berfungsi untuk menandakan suatu artikel yang bersifat tambahan dari artikel utama. Keberadaan kotak dapat membantu pembaca dalam membedakan teks atau visual yang satu dengan yang lainnya.

6. Inzet

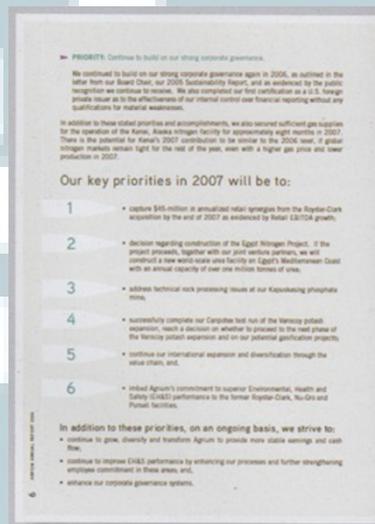


Gambar 2.12. Elemen Visual *Inzet*
(Rustan, 2009)

Inzet merupakan suatu elemen visual yang memiliki ukuran lebih kecil dan diletakkan di dalam elemen visual yang lebih besar. *Inzet* berfungsi untuk

memberikan informasi tambahan yang mendukung informasi umum pada suatu artikel. *Inzet* biasanya banyak terdapat pada *informational graphic* untuk menunjukkan informasi yang lebih akurat kepada pembaca.

7. Poin / *Bullet*



Gambar 2.13. Elemen Visual Poin / *Bullet*
(Rustan, 2009)

Poin pada umumnya digunakan untuk menandakan suatu daftar yang dibuat berurutan ke bawah. Keberadaan poin dapat membuat suatu daftar menjadi tidak membosankan.

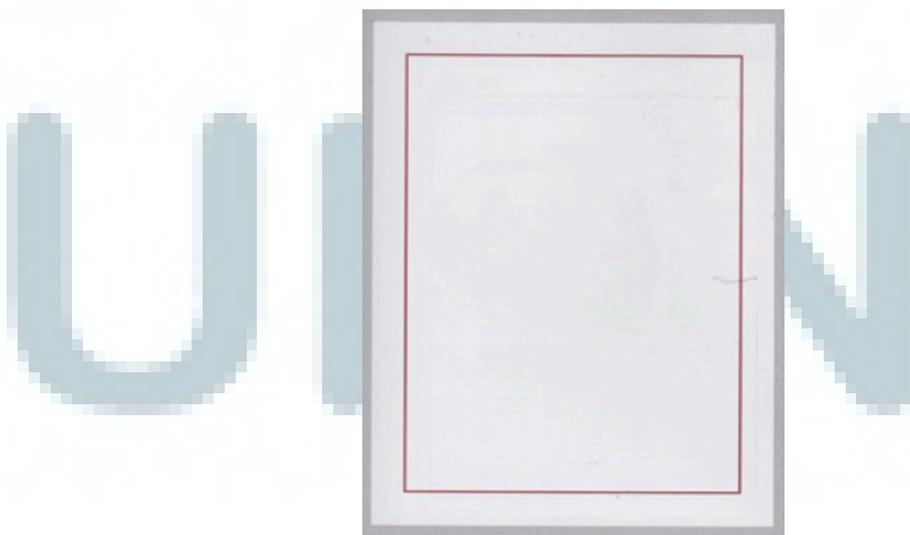
2.2.3.3. *Invisible Elements*

Menurut Rustan (2009) pada bukunya yang berjudul “Layout Dasar dan Penempatannya”, elemen yang tergolong sebagai *invisible elements* memiliki peran sebagai fondasi atau kerangka yang akan dijadikan acuan untuk penempatan seluruh elemen visual dan teks. *Invisible elements* merupakan elemen yang dirancang terlebih dahulu sebelum membuat

elemen visual lainnya. Sesuai dengan namanya, elemen ini tidak akan terlihat pada hasil produksi. Menurutnya, *invisible elements* memiliki fungsi yang sangat penting meskipun tidak akan terlihat. *Invisible elements* bermanfaat sebagai salah satu pembentuk kesatuan dari keseluruhan *layout*. *Invisible elements* menurut Rustan (2009) terdiri dari *margin* dan *grid* (hlm. 64-71).

1. Margin

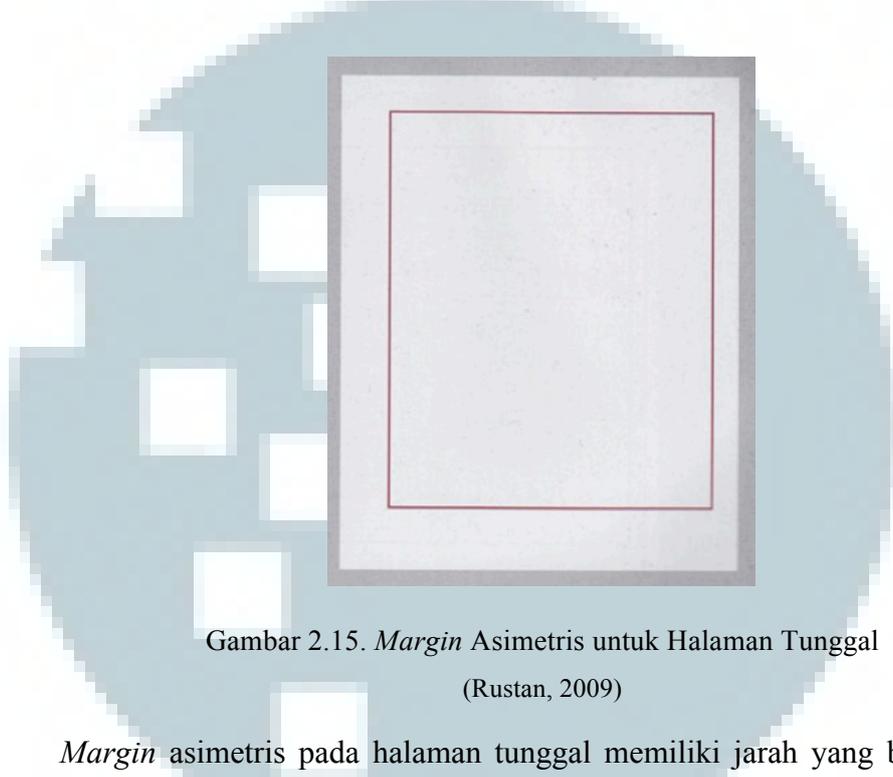
Margin memiliki fungsi untuk menentukan jarak antara batas kertas dengan ruang yang akan diisi oleh teks dan elemen visual. Keberadaan *margin* mencegah suatu teks atau elemen visual untuk diletakkan terlalu dekat dengan batas kertas karena beresiko terpotong pada saat produksi. Namun hal ini tidak menutup kemungkinan adanya elemen yang berada di luar batas *margin* apabila sudah dilakukan penyusunan konsep dan pertimbangan estetik terlebih dahulu.



Gambar 2.14. *Margin* Simetris untuk Halaman Tunggal

(Rustan, 2009)

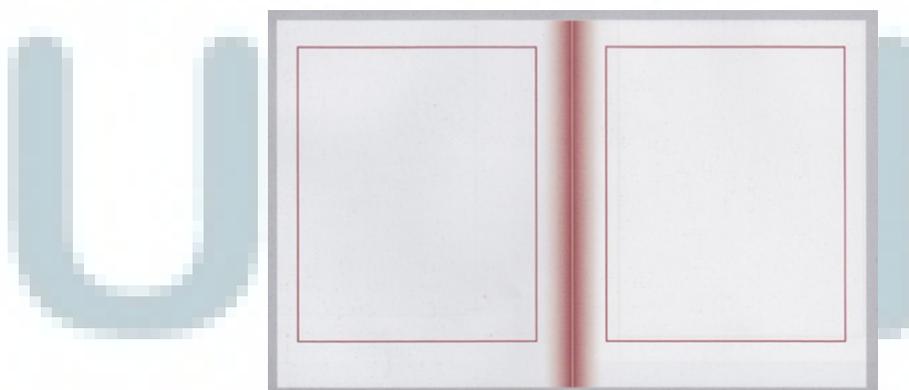
Margin simetris pada halaman tunggal memiliki jarak yang sama di setiap sisi kertas. Jenis *margin* seperti ini memberikan kesan kaku dan konservatif.



Gambar 2.15. *Margin* Asimetris untuk Halaman Tunggal

(Rustan, 2009)

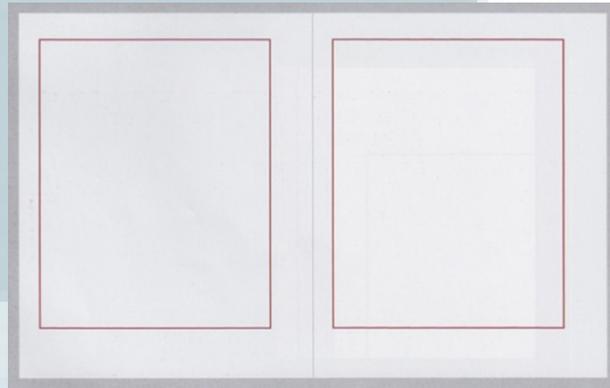
Margin asimetris pada halaman tunggal memiliki jarak yang berbeda di setiap sisi kertas. Pada umumnya, halaman tunggal menggunakan jenis *margin* asimetris untuk memberikan kesan tidak terlalu kaku.



Gambar 2.16. *Margin* Simetris untuk Halaman Terbuka / *Spread*

(Rustan, 2009)

Pada *margin* simetris pada halaman terbuka / *spread*, *margin* halaman sisi kanan merupakan cerminan dari halaman sisi kiri. Hal ini memiliki keuntungan dari segi fungsi dan paling umum digunakan.



Gambar 2.17. *Margin* Asimetris untuk Halaman Terbuka / *Spread*
(Rustan, 2009)

Pada *margin* asimetris pada halaman terbuka / *spread*, *margin* halaman sisi kanan sama dengan halaman sisi kiri.

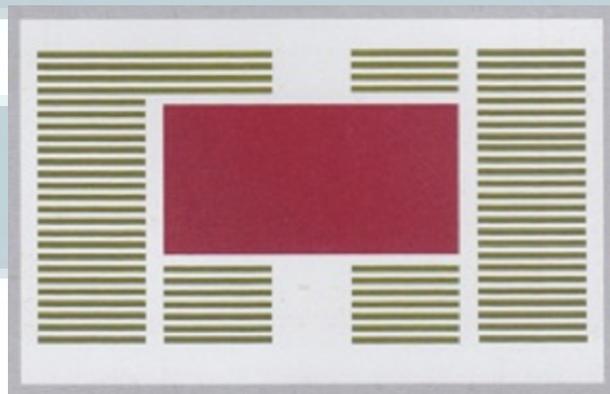
2. *Grid*

Grid merupakan suatu alat bantu yang berfungsi untuk mempermudah pada saat menentukan letak teks dan elemen visual ketika menyusun *layout*. Pada pembuatan *grid*, umumnya suatu bidang desain dibagi menjadi beberapa kolom dengan garis vertikal dan horizontal. Perancangan *grid* seharusnya mempertimbangkan faktor ukuran dan bentuk bidang desain, konsep dan *style* desain, ukuran huruf yang akan digunakan, serta berapa banyak informasi yang akan dicantumkan. Dalam pembuatan *layout* buku yang memiliki banyak halaman diperbolehkan untuk menggunakan lebih dari satu sistem *grid* atau kombinasi.



Gambar 2.18. Contoh Sistem *Grid* 2 Kolom
(Rustan, 2009)

Menurut Rustan (2009) suatu elemen diperbolehkan untuk ditempatkan pada 2 kolom sekaligus.



Gambar 2.19. Contoh Sistem *Grid* 2 Kolom pada Halaman Terbuka / *Spread*
(Rustan, 2009)

Pada halaman terbuka / *spread*, suatu elemen juga diperbolehkan untuk diletakkan diperbatasan halaman apabila kedua halaman tersebut berkaitan.



Gambar 2.20. Contoh Sistem *Grid* 2 Kolom dengan Elemen sampai ke Batas Kertas
(Rustan, 2009)

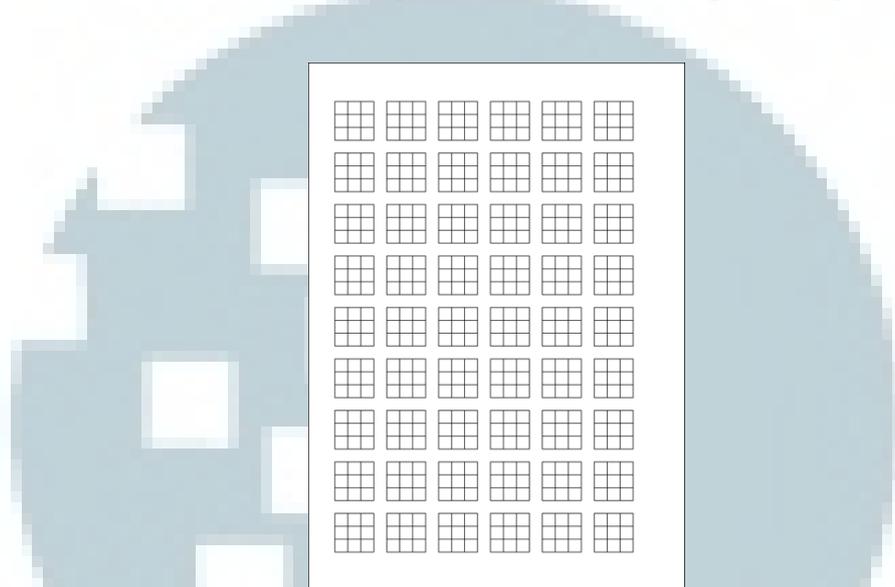
Suatu elemen juga diperbolehkan untuk melebihi batas margin apabila sudah disesuaikan dengan konsep desain tertentu.

2.2.4. *Layout* Buku Anak

Salisbury (2004) dalam bukunya yang berjudul “*Illustrating Children’s Book*” mengatakan bahwa gambar dan teks memiliki relasi yang unik dan terkadang rumit. Keberadaan gambar dan teks harus seimbang dan saling melengkapi informasi yang ingin disampaikan dan bukan saling mengulang informasi yang sama. Teks tidak menjelaskan sesuatu yang sudah digambarkan sehingga dapat membuat pembaca melengkapi informasi tersebut dengan cara mengaitkan gambar dengan teks pada buku tersebut (hlm. 84-85).

Dalam menentukan jenis tipografi, menurut Salisbury (2004), buku cerita anak pada umumnya menggunakan tulisan berwarna hitam yang dicetak di atas gambar yang telah ditata terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk mempermudah proses penerjemahan buku apabila tulisan ingin diubah menjadi bahasa lain. Menurutnya, desain yang baik tidak hanya terpaku pada pemilihan jenis huruf yang

tepat. Desainer harus memiliki kemampuan untuk menata elemen-elemen visual seperti gambar dan teks agar saling berintegrasi satu sama lain. Pada buku cerita anak, seluruh elemen visual merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.



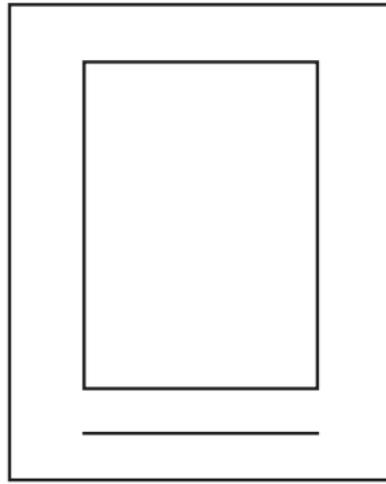
Gambar 2.21. Contoh Penerapan Prinsip *Modernist* pada Bidang Kertas A4

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul “*Book Design*”, buku yang memiliki banyak gambar sebaiknya menggunakan sistem *grid* dengan prinsip *modernist*. Prinsip *modernist* ini memberikan tata letak yang sama untuk tulisan dan gambar pada setiap halamannya. Sistem *grid* ini memberikan banyak variasi ukuran gambar berdasarkan dengan jumlah *unit* pada sistem *grid* yang telah ditentukan. Menurutnya, prinsip ini bertujuan untuk mendukung *layout* yang mengutamakan relasi antar gambar dan teks. Hal ini sesuai dengan perkataan Salisbury (2004) dimana buku cerita anak memiliki elemen gambar dan teks yang saling berintegrasi satu sama lain. Prinsip *modernist* juga memperbolehkan tampilan setiap halaman terlihat berbeda namun tetap terstruktur dalam sistem yang sama. Sistem *grid* pada prinsip ini dapat dikembangkan menjadi ratusan tata *layout*

lainnya selama masih tetap dalam batasan *grid* yang telah ditentukan untuk menjaga agar halaman tetap terlihat konsisten. Haslam (2006) juga menambahkan bahwa pada buku cerita yang ditujukan untuk anak dibutuhkan adanya kombinasi gambar dan teks yang sesuai dengan imajinasi anak. Menurutnya, dibutuhkan juga sistem *grid* yang konsisten karena anak-anak menyukai adanya repetisi peletakan elemen untuk mempermudah pemahaman anak terhadap konten buku tersebut.

Menurut Haslam (2006), buku yang memiliki gambar atau ilustrasi dominan pada umumnya diperbolehkan untuk tidak memiliki sistem *grid* karena teks merupakan bagian dari gambar yang ada. Menurutnya, ketika *format* ukuran buku telah ditentukan, gambar akan dibuat mengikuti proporsi dari ukuran tersebut. Teks yang diletakkan pada halaman langsung disesuaikan dengan ilustrasi yang ada tanpa mengikuti struktur *grid* apapun. Ukuran dan jarak antar baris pada teks yang ada disesuaikan dengan gambar dan diperlakukan sama seperti elemen-elemen visual lainnya.

Menurut Graver & Jura (2012) pada bukunya yang berjudul “*Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide For Understanding & Applying Page Design Principles*”, sistem *grid single-column* atau *manuscript grids* merupakan bentuk *grid* yang paling sederhana dan tidak memiliki batasan untuk membagi konten pada halaman.



Gambar 2.22. *Single-Column* atau *Manuscript Grid*
(Graver & Jura, 2012)

Sistem *grid* ini cocok untuk diaplikasikan kepada buku yang memiliki teks yang bersambung seperti buku cerita dan esai dan dapat membuat teks menjadi fokus utama pada suatu halaman. Menurutnya, penerapan sistem *grid* ini dengan *margin* yang luas dapat memberikan kesan stabil. Namun sebaliknya, *margin* yang sempit dapat memberikan kesan tekanan. Desainer dapat menggunakan rasio matematis untuk membuat keseimbangan yang harmonis atau meletakkan kolom secara asimeris (hlm 26).

Menurutnya, dalam menyusun *grid*, desainer harus mempertimbangkan jumlah huruf, karakter, dan kepentingan dari konten tersebut untuk dikomunikasikan. Jenis huruf, ukuran, dan karakter huruf memiliki peran penting dalam menentukan lebar area yang digunakan untuk menaruh teks. Lebar area yang ideal untuk tingkat keterbacaan yang baik adalah sekitar 45-75 karakter huruf yang digunakan. Menurutnya, jumlah yang lebih dari 90 karakter membuat kalimat terasa terlalu panjang dan sulit untuk dibaca karena mata akan berusaha mencari awal dan

akhir dari setiap barisnya. Sedangkan, lebar area yang terlalu sempit dapat membuat tulisan menjadi terpotong-potong dan menyebabkan pergerakan mata secara vertikal yang membuat pembaca merasa terburu-buru dan cepat melupakan atau tidak mampu untuk mengingat informasi tersebut.

2.2.5. Penjilidan

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul “*Book Design*”, jenis penjilidan terdiri dari *library binding*, *case binding*, *perfect binding*, dan *loose-leaf binding* (hlm. 233-238).

2.2.5.1. Library Binding

Penjilidan ini umumnya digunakan untuk buku yang didesain untuk disimpan dalam jangka waktu yang panjang dan sering dibaca. Jenis ini umumnya dikerjakan secara manual menggunakan tangan dengan menggunakan teknik menjahit. Setiap rangkap kertas dijahit secara vertikal dan kemudian digabungkan menjadi 1 buku utuh. Seiring berjalannya waktu, pola penjahitan menjadi semakin bervariasi. Bahan yang digunakan untuk melapisi sampul buku pada umumnya berupa kulit atau kain.

2.2.5.1. Case Binding

Penjilidan ini dapat dilakukan secara manual maupun menggunakan mesin. Buku yang menggunakan jenis penjilidan ini menggunakan material sampul yang kaku (*hard cover*) dan dibagi menjadi 3 bagian yaitu depan, punggung, dan belakang yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan. Pada umumnya, sampul dilapisi dengan kain atau kertas yang sudah dicetak

dengan gambar tertentu yang kemudian ditempel kepada sampul tersebut. Sedangkan, bagian isi dari buku dijahit dan digabungkan pada halaman sampul. Jenis penjilidan ini dapat memberikan nilai yang lebih tinggi terhadap suatu buku.

2.2.5.2. *Perfect Binding*

Jenis penjilidan ini digunakan untuk menjilid kertas berbahan *paperback* dan merupakan teknik yang dapat diselesaikan secara cepat dan ekonomis. Dalam teknik ini, penggabungan kertas dilakukan menggunakan lem dan tidak ada bagian manapun yang dijahit. Pada umumnya, material kertas yang digunakan untuk halaman sampul lebih tebal dan ukurannya dibuat sama seperti halaman isi, tidak seperti pada jenis penjilidan *library binding* dan *case binding* dimana halaman sampul berukuran sedikit lebih besar daripada halaman isi.

2.2.5.3. *Concertina Books / Broken-spine Binding*

Jenis penjilidan ini seringkali dikenal dengan nama *Chinese* atau *French Binding*. Halaman isi pada jenis penjilidan ini umumnya terdiri dari satu kesatuan kertas panjang yang dilipat sedemikian rupa sehingga ketika buku ini dibuka, maka pembaca dapat melihat keseluruhan isi buku sebagai satu kesatuan kertas.

2.2.5.4. *Saddle-Wire Stitching*

Penjilidan ini digunakan pada percetakan dengan menggunakan stapler. Jenis ini pada umumnya digunakan untuk majalah, pamflet, dan katalog,

serta buku-buku yang memiliki jumlah kertas yang sedikit. Apabila suatu buku hanya memiliki halaman isi yang cukup sedikit seperti pada *booklet*, penjiilidan dilakukan dengan memberikan *staples* pada bagian tengah dari rangkapan kertas. Namun, pada buku yang memiliki jumlah kertas yang lebih banyak, penjiilidan harus menggunakan kawat yang di-*staples* di sisi samping buku dan menyebabkan buku tidak dapat terbuka secara menyeluruh.

2.2.5.5. *Spiral Binding*

Jenis penjiilidan ini dapat membuat buku menjadi terbuka secara menyeluruh. Halaman pada buku dengan jenis penjiilidan seperti ini terdiri dari lembaran kertas individu yang dibolongkan dan kemudian dikaitkan menggunakan kawat berbentuk spiral. Kawat tersebut dibuat mengelilingi bolongan kertas sehingga menyatukan kertas-kertas yang terpisah menjadi satu buku utuh.

2.2.5.6. *Loose-leaf Binding*

Buku dengan jenis penjiilidan ini pada umumnya digunakan sebagai buku tulis atau buku catatan dan lebih dikenal dengan istilah *stationery binding* atau *ring binding*. Sama seperti *spiral binding*, halaman isi harus dibolongkan dan dikaitkan pada sebuah kawat / besi. Dalam jenis penjiilidan *loose-leaf binding*, besi pengait dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan keinginan pemilik buku tersebut. Jenis ini memberikan akses bagi pengguna untuk melepas atau menambahkan halaman-halaman tertentu sesuai dengan keinginan pengguna.

2.2.6. Buku untuk Anak

Menurut Seuling (2005) dalam bukunya yang berjudul *“How to Write a Children’s Book and Get it Published”* menjelaskan bahwa buku ilustrasi merupakan buku yang ditujukan untuk anak-anak mulai dari bayi sampai umur 7 tahun dan umumnya berisi banyak ilustrasi. Buku seperti ini memberikan kesempatan bagi anak untuk berimajinasi dan menciptakan ide-ide kreatif untuk menambah pengetahuan mereka. Menurutnya, buku yang ditujukan untuk anak usia di bawah 7 tahun sebaiknya dibuat sederhana dan semenarik mungkin. Sedangkan, anak umur 5 tahun ke atas sudah memiliki kemampuan untuk memahami cerita yang lebih rumit namun tidak terlalu kompleks seperti cerita fiksi untuk remaja. Buku ini pada umumnya memiliki tulisan yang berukuran besar dengan jarak *leading* yang jauh serta memiliki banyak ruang kosong untuk memberikan kemudahan membaca bagi anak. Konten pada buku untuk anak usia diatas 5 tahun memiliki kemungkinan untuk dibagi menjadi beberapa bagian atau subbab.

Dari segi komposisi teks dan gambar, menurut Seuling, buku untuk anak usia ini tetap memiliki gambar ilustrasi namun memiliki komposisi tulisan yang lebih dominan. Buku ini sebaiknya mudah dibaca dan dipahami dengan menggunakan plot cerita yang sederhana. Keberadaan ilustrasi juga tidak boleh ditiadakan (hlm. 16-17).

Cerita pada buku untuk anak usia 6-8 tahun dapat dibuat lebih kompleks dan melibatkan emosi-emosi dan hubungan antar karakter yang lebih. Namun meskipun demikian, cerita tetap dibuat berdasarkan pengalaman sehari-hari. Menurutnya, meskipun tema dari cerita untuk anak usia tersebut adalah cerita yang

sedih, penulis cerita harus tetap menyisipkan harapan dan akhir cerita yang baik. Dari segi pemilihan kalimat, buku cerita anak usia 6-8 tahun sebaiknya terdiri dari kalimat-kalimat yang pendek, sederhana, dan hanya memiliki satu aksi per kalimatnya. Jika terdapat kata yang dinilai sulit dipahami, sebaiknya dilakukan pengulangan terhadap kata tersebut di kalimat-kalimat selanjutnya agar mempermudah pemahaman anak. Penggunaan kalimat terbuka atau dialog juga merupakan hal yang penting karena akan menunjukkan aksi nyata pada pembaca. Jumlah kata pada cerita juga harus diperhatikan yaitu sebaiknya berjumlah sekitar 1.500 kata (hlm 81-82).

Menurut Seuling, konten pada buku untuk anak dapat dibagi menjadi 2 kategori yaitu fiksi dan nonfiksi.

2.2.6.1. Fiksi

Menurut Seuling, anak usia 3 tahun ke atas mulai menginginkan cerita dengan makna yang lebih kuat. Pada usia ini, anak sudah bisa membaca cerita yang memacu untuk berpikir, merasakan sesuatu, dan memahami sesuatu. Buku fiksi untuk anak usia ini memiliki tokoh dengan karakter yang kuat dan plot yang sederhana. Menurutnya, keberadaan ilustrasi pada buku fiksi dapat meningkatkan ketertarikan dan kemampuan anak dalam membaca.

2.2.6.2. Nonfiksi

Popularitas buku ilustrasi anak-anak nonfiksi menurut Seuling semakin meningkat setiap tahunnya. Dalam buku nonfiksi untuk anak, keberadaan

teks sebaiknya dibuat seminimal mungkin. Sedangkan keberadaan ilustrasi digunakan untuk menjelaskan hal-hal rumit yang sulit untuk dipahami anak. Buku nonfiksi menjadi banyak diminati karena anak-anak berumur sekitar 5 tahun memiliki keinginan yang kuat untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang membuatnya penasaran. Namun, anak usia ini belum bisa memahami penjelasan yang panjang sehingga dibutuhkan suatu buku yang memberikan penjelasan singkat namun memiliki gambar yang memperkuat penjelasan tersebut. Menurutnya, keberadaan humor sederhana, tokoh kartun, dan balon percakapan akan meningkatkan ketertarikan anak usia tersebut.

2.2.7. Ketentuan Hak Cipta pada Buku

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, yang dimaksud dengan adaptasi adalah mengalihwujudkan suatu karya ciptaan menjadi bentuk lain. Syarat utama dalam melakukan adaptasi adalah pencantuman nama pembuat ciptaan (dalam hal ini adalah penulis buku) ke dalam ciptaan baru. Menurut Sudharto (2011), ketentuan melakukan adaptasi dalam hukum nasional mewajibkan penciptanya untuk menerapkan atau menambahkan ekspresi asli dari pencipta kepada ciptaannya. Hal ini dimaksudkan agar hasil ciptaan yang baru memiliki ciri khas khusus yang berbeda dengan ciptaan yang lama.

Dalam dunia literatur, adaptasi merupakan proses penerjemahan suatu karya literatur dan kemudian diterapkan kepada media yang berbeda. Pada umumnya, adaptasi literatur diterapkan untuk karya literatur yang diubah menjadi film, namun

tidak menutup kemungkinan adaptasi ini diterapkan pada media yang sama seperti novel ke novel.

Batasan-batasan yang boleh dilakukan dalam adaptasi literatur adalah menerjemahkan sebagian besar ide, tokoh, inti cerita, dan nuansa atau suasana yang dibangun oleh pencipta. Namun hal ini bukan berarti menyalin atau mengikuti secara keseluruhan. Dalam proses adaptasi, pencipta karya harus bisa mengolah ide-ide tersebut sehingga menjadi sebuah karya baru yang tetap segar. Dalam karya adaptasi, pencipta yang baru boleh melakukan improvisasi ide-ide baru atau inovasi yang dimilikinya. Pada intinya, selama ide utama dari sumber adaptasi tetap menjadi ide utama dari karya yang baru, maka karya adaptasi tersebut masih dapat diterima. Sedangkan, etika dalam melakukan adaptasi yang baik adalah pencipta karya adaptasi harus mencantumkan pernyataan bahwa karya tersebut telah diadaptasi dari karya yang telah dibuat oleh pencipta lain.

2.3. Buku Interaktif

Menurut KBBI (dilansir dari kbbi.kemdikbud.go.id pada 20 Maret 2018 pukul 23:39), buku merupakan lembaran kertas yang dijilid dan berisi tulisan atau tidak berisi apapun. Sedangkan, menurut KBBI, interaktif merupakan suatu kegiatan yang saling berhubungan atau melakukan aksi dan saling aktif dari pihak yang bersangkutan. Dengan demikian, buku interaktif dapat disimpulkan sebagai buku atau lembaran kertas yang dijilid dan memiliki aksi yang menghubungkan antara pembaca dan buku itu sendiri. Menurut Waluyanto dalam Oey (2013) pada jurnalnya yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian

Sugar Glider Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun”, buku interaktif terdiri dari 9 jenis yaitu:

1. Buku Interaktif *Pop-Up*

Buku jenis *pop-up* merupakan buku yang memiliki struktur kertas yang dilipat sehingga apabila dibuka akan memberikan bentuk 3 dimensi.

2. Buku Interaktif *Peek-a-Boo*

Buku jenis *peek-a-boo* seringkali disebut sebagai buku *lift a flap* yang merupakan buku dengan kertas yang menutup konten tertentu dan dapat dibuka untuk melihat konten yang ada di balik kertas tersebut.

3. Buku Interaktif *Pull Tab*

Buku jenis *pull tab* merupakan buku dengan susunan-susunan kertas yang dapat ditarik dan berisi konten lain di dalamnya.

4. Buku Interaktif *Hidden Objects Book*

Buku jenis *hidden objects book* merupakan buku yang memiliki objek-objek yang disamarkan di bagian-bagian tertentu dan mengajak pembaca untuk mencari dan menemukan objek tersebut.

5. Buku Interaktif *Games*

Buku jenis *games* merupakan buku yang memiliki permainan-permainan dan dapat dilakukan dengan alat bantu maupun tidak menggunakan alat bantu.

6. Buku Intraktif *Participation*

Buku jenis *participation* merupakan buku yang berisi penjelasan atau cerita dan dilengkapi dengan halaman khusus tanya jawab atau berisi instruksi agar pembaca melakukan sesuatu terhadap buku tersebut. Pertanyaan dan instruksi

ini pada umumnya berkaitan dengan konten cerita dapat digunakan untuk menguji pemahaman pembaca terhadap cerita tersebut.

7. Buku Interaktif *Play-a-Song* atau *Play-a-Sound*

Buku jenis *play-a-song* atau *play-a-sound* merupakan buku yang dilengkapi dengan tombol-tombol yang dapat ditekan dan mengeluarkan suara yang berkaitan dengan cerita atau lagu tertentu sesuai dengan konten dari buku tersebut.

8. Buku Interaktif *Touch and Feel*

Buku jenis *touch and feel* merupakan buku yang ditujukan untuk anak-anak tingkat taman kanak-kanak dan berguna untuk mengajarkan anak mengenai tekstur objek tertentu yang pada umumnya adalah hewan. Buku ini memiliki halaman-halaman yang terbuat dari material yang berbeda sehingga memiliki tekstur yang berbeda pula.

9. Buku Interaktif Campuran

Buku jenis campuran merupakan buku interaktif yang menggabungkan 2 atau lebih jenis-jenis buku interaktif yang telah disebutkan sebelumnya.

2.4. Ilustrasi

Menurut Male (2007) dalam bukunya yang berjudul "*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*", ilustrasi merupakan suatu gambar yang telah dimodifikasi dan memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan suatu konteks kepada audiens melalui karya visual. Menurutnya, kualitas dari suatu ilustrasi tidak hanya dapat dinilai dari segi visual dan kemampuan teknis, melainkan terdapat juga faktor keterkaitan dengan audiens, kemampuannya dalam memecahkan masalah, serta

kemampuan dalam menyampaikan suatu informasi lewat visual. Pada dasarnya, ilustrasi dapat diterapkan dimanapun selama dalam penggambarannya selalu disesuaikan dengan target audiens (hlm. 5).

2.4.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi memiliki fungsi yaitu menjelaskan atau mengkomunikasikan konteks kepada audiens secara visual. Jenis ilustrasi dapat dikelompokkan menjadi 5 sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai berikut (hlm 84).

2.4.1.1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan informasi seringkali disalahartikan dan dianggap harus digambarkan secara realistis dan menggunakan teknik yang rumit. Hal ini membuat ilustrasi menjadi membosankan dan tidak memiliki tingkat kreativitas dan inovasi. Perlu diperhatikan juga bahwa ilustrasi yang bertujuan untuk mendokumentasikan, memberikan referensi, mengedukasi, dan menjelaskan instruksi merupakan konteks yang luas dan memiliki tema yang beragam. Oleh karena itu, gaya visual yang digunakan untuk menggambarkan hal-hal tersebut juga beragam mulai dari penggambaran literal, tiruan foto, gambar berurutan, serta penggambaran konseptual dan diagram.

Sejak abad ke 19, ilustrasi sudah digunakan untuk ilmu pengetahuan seperti matematika, ilmu astronomi, fisika dan meteorologi, kimia, geologi, perkebunan, perhutanan, antropologi, anatomi tubuh manusia, geografi,

sejarah, arsitektur, mitologi dan agama, seni murni, dan ilmu teknologi. Dalam subjek-subjek ini, ilustrasi memiliki peranan penting dalam memberikan informasi yang dapat dipahami lewat visual. Keberadaan ilustrasi yang kreatif dan inovatif dinilai dapat memberikan kesan belajar yang lebih menyenangkan karena sifat ilustrasi yang menghibur, memberikan interaksi, dan membuat kagum.



Gambar 2.23. Ilustrasi untuk Keilmuan Biologi
(Male, 2007)

Dalam segi penyampaian informasi, ilustrasi dapat mempermudah penjelasan informasi yang rumit seperti teknik mesin atau arsitektur dan cara memainkan alat musik atau permainan tertentu. Ilustrasi juga berfungsi untuk memberikan arahan dan penjelasan mengenai proses kerja yang rumit. Salah satu contoh peranan ilustrasi yang menjelaskan mengenai alam dan konsep intelektual yaitu sejarah dan politik, ekosistem dan rantai makanan, klasifikasi taksonomi, proses biologis seperti respirasi, pencernaan, dan reproduksi, teori evolusi, budidaya tanaman, dan proses pembuatan makanan.

2.4.1.2. Komentar

Ilustrasi yang berfungsi untuk memberikan komentar seringkali dikenal juga dengan sebutan ilustrasi editorial. Jenis ilustrasi ini bergerak bersamaan dengan bidang jurnalistik dan pada umumnya terdapat pada koran dan majalah. Pada mulanya, jenis ilustrasi ini digunakan untuk memberikan kesan sentimental dan romantis untuk cerita bertema cinta dan drama pada majalah wanita. Terdapat juga beberapa ilustrasi yang bertema humor dan sindiran kepada bidang politik atau pemerintah. Secara umum, jenis ilustrasi ini berperan untuk mengekspresikan dan memberikan pendapat mengenai issue sosial.



Gambar 2.24. Jenis Ilustrasi Komentar
(Male, 2007)

Pada masa kini, jenis ilustrasi editorial yang dinilai baik dan menarik adalah ilustrasi yang memicu provokasi atau hal yang konvensional. Sama halnya seperti jurnalistik yang bergerak dalam ranah politik, ekonomi, dan issue sosial, jenis ilustrasi ini bertujuan untuk menyuarakan opini, memberikan argumen, mempertanyakan sesuatu, dan memberikan

pernyataan provokatif. Dari segi visual, jenis ilustrasi ini tidak mengutamakan nilai estetika dan pada umumnya digambarkan dengan gaya visual yang memberikan kesan umpatan dan kekesalan.

2.4.1.3. Dongeng



Gambar 2.25. Jenis Ilustrasi untuk Dongeng
(Male, 2007)

Ilustrasi merupakan faktor yang penting untuk menggambarkan narasi cerita fiktif secara visual. Sejak zaman dahulu, ilustrasi sudah digunakan untuk menggambarkan cerita seperti cerita alkitab dan diterapkan pada lukisan dan seni patung. Ilustrasi juga seringkali dibuat lebih dramatis dengan menggunakan teknik cat minyak dan biasanya terinspirasi dari literatur klasik. Pada masa sekarang, ilustrasi untuk narasi fiksi pada umumnya digunakan untuk buku anak, novel grafis, komik, dan cerita khusus yang bertema mitos, *gothic*, dan fantasi. Ilustrasi tidak menjadi elemen yang dominan pada cerita fiksi dewasa karena baik penulis maupun pembaca

lebih memfokuskan karya seninya pada literatur. Penerapan ilustrasi yang tepat dapat memberikan kesan keterkaitan terhadap sastra seperti puisi, novel, cerita romantis maupun cerita menyeramkan.

Namun, dalam pembuatan buku fiksi untuk dewasa seringkali dibutuhkan ilustrasi untuk halaman sampul dari buku tersebut. Ilustrasi dalam hal ini sering disalah artikan sebagai ilustrasi dongeng padahal sebenarnya fungsi dari ilustrasi pada halaman sampul adalah untuk kemasan dan meningkatkan nilai jual buku. Sedangkan, ilustrasi yang berfungsi untuk menceritakan dongeng pada umumnya terdiri dari gambar-gambar yang dibuat berurutan. Peran ilustrasi dalam dongeng saling berkaitan dengan genre cerita dan pemilihan kata. Ilustrasi yang berkesinambungan dengan cerita dapat dicapai dengan penataan gambar, komposisi, pemilihan warna, serta distorsi dan pemanfaatan ruang kosong yang tepat dapat memberikan kesan dramatis terhadap adegan-adegan tertentu. Ilustrasi yang baik harus dapat membuat skenario cerita menjadi menarik dan mampu menjelaskan suasana dan kejadian-kejadian tertentu. Pada intinya, komposisi gambar dan teks yang seimbang dapat mendukung cerita agar dapat tersampaikan secara maksimal. Keberadaan ilustrasi akan selalu menjadi hal yang penting dalam menjelaskan dunia-dunia fiksi atau imajinatif.

2.4.1.4. Persuasi



Gambar 2.26. Jenis Ilustrasi Persuasi
(Male, 2007)

Menurut Male (2007), jenis ilustrasi yang paling jelas dan terarah adalah ilustrasi persuasi yang memiliki tujuan komersial pada dunia periklanan. Jenis ilustrasi ini memiliki honor yang tinggi tergantung pada *brand* yang diiklankan. Pada dunia periklanan, gaya visual tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh nilai estetika melainkan lebih dipengaruhi oleh status sosial dan ekonomi yang dimiliki oleh *target audience* dari *brand* yang bersangkutan. Hal ini dapat juga berkaitan dengan *gender* tertentu, agama, atau tingkat kekayaan dari segi ekonomi. Tujuan utama dari ilustrasi untuk persuasi kemampuannya dalam menjual produk atau jasa.

Ilustrasi persuasi untuk kampanye pada umumnya menggunakan gaya visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan tanpa terpaut dengan keindahan, dekorasi, humor, gaya karikatur, atau gaya-gaya visual lainnya. Ilustrasi ini biasanya diterapkan pada media-media yang diletakkan di ruang publik seperti terminal, bus, *billboard*, stasiun kereta api, televisi, bioskop, dan media cetak lainnya.

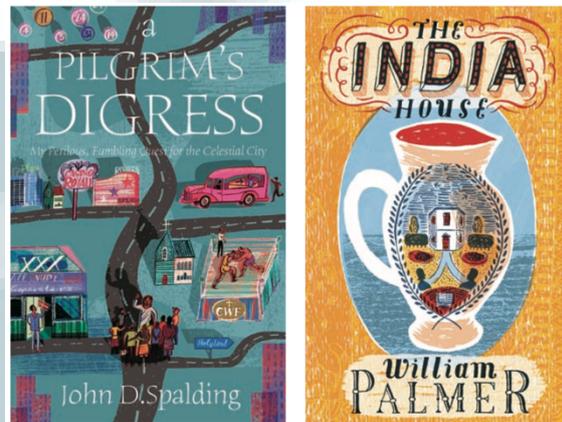
2.4.1.5. Identitas Visual



Gambar 2.27. Jenis Ilustrasi untuk Identitas Visual
(Male, 2007)

Jenis ilustrasi untuk identitas visual berkaitan dengan kesadaran masyarakat terhadap perusahaan atau *brand* tertentu. Ilustrasi ini umumnya diterapkan pada media-media yang berhubungan dengan kemasan dan identitas visual. Hal ini bertujuan untuk membuat suatu *brand* menjadi lebih terkenal dan diakui oleh masyarakat. Perusahaan pada umumnya membutuhkan

pengakuan masyarakat mengenai nilai-nilai yang terdapat pada perusahaan tersebut untuk meningkatkan kualitas dan status dari perusahaan itu sendiri.



Gambar 2.28. Ilustrasi untuk Halaman Sampul Buku
(Male, 2007)

Ilustrasi sebagai identitas juga berperan penting dalam penerapannya pada halaman sampul buku. Halaman sampul buku memiliki peran yang sama seperti kotak kemasan yang menggambarkan identitas visual dari produk yang dijualnya. Tujuan dari ilustrasi pada halaman sampul adalah untuk menjelaskan dan merepresentasikan tema dari buku tersebut. Halaman sampul memberikan identitas dan memiliki peranan yang sama seperti kemasan dan berfungsi untuk memberikan keunikan, meningkatkan penjualan dan promosi. Sebagai contoh, buku yang berisi tentang ragam flora dan fauna namun hanya memiliki ilustrasi dari satu spesies pada halaman sampulnya akan menyebabkan penyampaian pesan yang salah terkait dengan tema buku tersebut. Salah satu penggunaan ilustrasi sebagai identitas visual yang tepat adalah dengan menggambarkan

dan menjelaskan poin-poin penting yang berkaitan dengan konten dari buku tersebut.

2.4.2. Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), gaya ilustrasi merupakan bahasa visual yang dapat merepresentasikan kepribadian atau gaya dari pembuatnya. Sama seperti musik, ilustrasi dan karya seni lainnya juga memiliki bermacam-macam variasi, tema, dan teknik pembuatan. Menurutnya, secara garis besar, gaya ilustrasi dibagi menjadi dua bentuk yaitu penggambaran literal dan penggambaran konseptual.

Menurutnya, kedua gaya tersebut dapat diterapkan untuk menyampaikan informasi, memberikan penjelasan, menceritakan cerita fiksi, persuasi, dan sebagai identitas visual. Namun harus diperhatikan bahwa tidak semua jenis ilustrasi dapat terlihat cocok dengan kegunaan tertentu. Sebagai contoh, penggunaan ilustrasi hiperrealis untuk memberikan informasi yang detail, ilustrasi karikatur dan distorsi untuk menggambarkan hal yang berkaitan dengan dunia politik, dan penggabungan gambar serta elemen visual digunakan untuk hiburan dan periklanan. Namun, dalam menentukan gaya ilustrasi, desainer harus mempertimbangkan materi, konteks, dan audiens dari ilustrasi tersebut (hlm. 50-51).

2.4.2.1. Penggambaran Literal



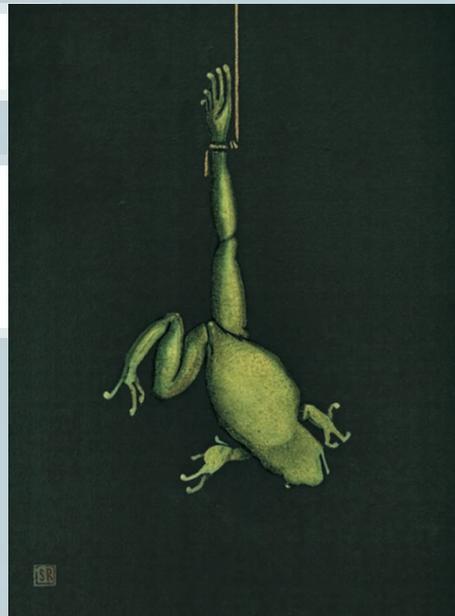
Gambar 2.29. Penggambaran Literal
(Male, 2007)

Menurutnya, penggambaran literal digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang realistis, akurat dan dibuat semirip mungkin sehingga terkesan benar-benar nyata. Gaya ilustrasi seperti ini digunakan untuk memberikan kesan yang nyata dan banyak digunakan pada gambar fiksi yang bertema fantasi atau fenomena alam yang dramatis. Contoh penggambaran literal dapat dilihat pada penggambaran hiperrealis dan impresionis baik menggunakan teknik digital maupun tradisional (hlm. 50).

Penggambaran literal digunakan untuk merepresentasikan situasi atau objek yang sesuai dengan kenyataan sehingga memberikan kesan dapat dipercaya. Penggambaran ini sering kali digunakan pada buku fiksi anak-anak dan buku-buku fantasi. Penggambaran literal dapat juga digunakan untuk menggambarkan suasana magis atau fantasi dengan manusia, hewan,

atau alien yang dibuat dengan anatomi yang tidak wajar. Namun meskipun demikian, seluruh objek dalam suasana ini tetap dibuat masuk akal dari segi fisika dan saling berinteraksi seperti di dunia nyata. Penggambaran ini biasa digunakan pada buku narasi fiksi dengan kualitas ilustrasi yang digunakan untuk memberi kesan dramatis seperti pada buku cerita dan komik.

Dalam penggunaan warna, jenis penggambaran ini membutuhkan warna *full color* dan bukan hitam putih. Teknik pewarnaan dapat menggunakan efek tekstur, gradasi, maupun tanpa gradasi selama masih tetap sesuai dengan gaya visual dan keseluruhan gambar. Namun, dalam penggambaran literal disarankan untuk menggunakan warna yang masuk akal sesuai dengan kenyataan agar dapat tetap memberikan kesan nyata.

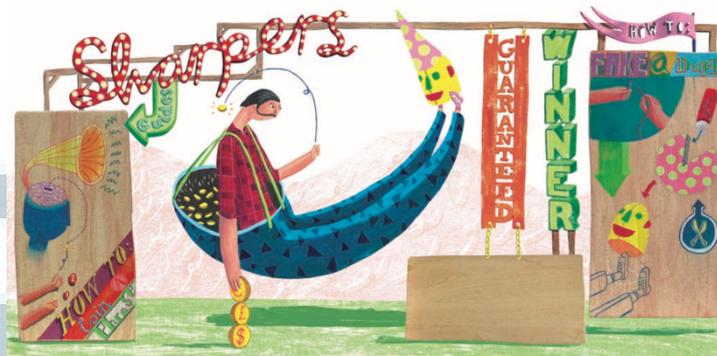


Gambar 2.30. Gaya Visual *Stylised Realism*
(Male, 2007)

Salah satu gaya visual dalam kategori penggambaran literal adalah *Stylised Realism*. Gaya visual ini merupakan gaya visual yang digunakan untuk buku cerita anak. *Stylised Realism* dipengaruhi dengan munculnya gaya *Impressionism* dimana karakter dari gaya visual ini adalah menggambarkan objek dengan memperhatikan jatuhnya cahaya. Sehingga, gambar dengan gaya visual ini terdiri dari gradasi halus yang memiliki bagian-bagian terang sesuai dengan jatuhnya cahaya. Selanjutnya, gaya visual *Stylised Realism* juga dipengaruhi oleh gaya *Expressionism* yang membuat proporsi gambar menjadi distorsi dengan bentuk yang sengaja dibuat berlebihan dan menggunakan warna yang terang.

Penggunaan gaya visual ini berguna untuk membuat suatu karakter terkesan berlebihan sehingga dapat menggambarkan kelebihan dan kepribadian dari karakter tersebut dengan jelas. Cara penggambaran ini merupakan cara yang sesuai apabila diberikan kepada anak-anak dan dapat diterapkan baik untuk buku fiksi maupun nonfiksi. Gaya visual ini juga memiliki objek yang bergradasi sehingga terkesan berbentuk yang bertujuan untuk menunjukkan kesan berlebihan untuk menonjolkan karakter dan kepribadian dari objek tersebut.

2.4.2.2. Penggambaran Konseptual



Gambar 2.31. Penggambaran Konseptual
(Male, 2007)

Menurutnya, penggambaran konseptual digunakan untuk menggambarkan perumpamaan dan ide atau teori. Contoh dari gambar yang menggunakan gaya konseptual adalah diagram, gambar penggabungan, gaya surealis, distorsi, dan abstrak. Penggambaran konseptual tidak bergantung pada kenyataan atau aktualitas dari objek yang bersangkutan. Penggambaran ini dibuat berdasarkan konsep dan representasi dari sesuatu konten yang ingin dibahas.

2.4.3. Ilustrasi untuk Cerita Anak

Menurut Male (2007), dalam membuat buku cerita anak yang sesuai, desainer harus mempelajari pengelompokan umur dan preferensi mereka dalam pemilihan suatu buku. Menurutnya, anak umur 6 bulan sampai 2 tahun menyukai buku interaktif yang sekaligus dapat dijadikan mainan. Buku ini sebaiknya memiliki kata yang sederhana dan dibacakan oleh orang dewasa. Anak umur 2-5 tahun menyukai buku bergambar dengan teknik *pop up* serta cerita-cerita yang menggunakan kata sederhana. Anak umur 5-8 tahun sudah dapat membaca buku cerita dengan teks

yang lumayan panjang meskipun tetap membutuhkan ilustrasi untuk membantu memperjelas kalimat tertentu. Anak umur 8-12 tahun sudah bisa mulai membaca novel pertamanya. Sedangkan anak usia diatas 12 tahun sudah dapat membaca buku-buku yan ditunjukan untuk remaja (hlm. 148).

Menurutnya, definisi dari buku bergambar adalah buku dimana ilustrasi memiliki peran yang lebih penting dibanding tulisan. Sedangkan pada buku cerita untuk anak usia 5-8 tahun yang sedang belajar membaca, teks dapat dibuat lebih panjang dan ilustrasi dibuat sebagai pelengkap dari teks. Buku ini dapat menggunakan materi, perlakuan, dan pemilihan bahasa yang lebih kompleks (hlm. 150).

Dalam membuat ilustrasi, desainer dapat menggunakan penggambaran apapun seperti contoh karikatur, distorsi, atau *representationalism* selama masih dapat menggambarkan karakter sesuai dengan bahasa tubuh, gestur, ekspresi, dan pergerakan yang nyata. Hal ini dapat dicapai melalui observasi terhadap pergerakan-pergerakan manusia di dunia nyata. Ilustrasi juga harus dapat menggambarkan kepribadian dan emosi dari karakter tersebut. Perasaan dan kepribadian suatu karakter dapat digambarkan melalui fisik, bahasa tubuh, dan ekspresi wajah. Ilustrator juga harus mempertimbangkan gaya visual dan penggambaran pada wajah karakter agar tidak menimbulkan kesan terlalu menyeramkan bagi anak. Pertimbangan ini meliputi ukuran, bentuk, dan peletakan mata, hidung, serta mulut.

Karakter hewan dan kepribadiannya yang dibuat menyerupai manusia juga merupakan aspek penting pada buku cerita anak. Hewan-hewan ini digambarkan seolah-olah memiliki kehidupan yang sama seperti manusia. Dari dulu hingga sekarang, hewan pada cerita anak dapat digambarkan sebagai karakter baik dan jahat tergantung pada stereotip terhadap suatu spesies. Penggambaran hewan dapat menggunakan gaya visual yang halus sampai berbulu lebat. Dalam menggambarkan karakter hewan, gaya visual yang digunakan adalah antropomorfisme dimana karakter hewan tersebut dibuat dengan gerakan dan tingkah laku yang menyerupai manusia. Segi fisik dari karakter hewan dibuat semirip mungkin dengan manusia sampai memberikan kesan bahwa karakter tersebut adalah manusia dengan kepala hewan. Karakter hewan yang dibuat menyerupai tingkah laku manusia pada cerita anak dinilai dapat membangkitkan imajinasi dan membuat pembaca merasa empati dan lebih terikat secara emosional terhadap karakter tersebut (hlm. 152-156).

Menurutnya, dalam membuat buku cerita anak, ilustrasi dan teks memiliki peran untuk melengkapi satu sama lain dalam menyampaikan suatu cerita. Ilustrasi digunakan untuk menjelaskan dan melengkapi kalimat-kalimat yang sulit dipahami atau dirasa kurang lengkap. Kedua elemen ini harus saling mendukung satu sama lain. Sebagai contoh, gambar digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang belum dijelaskan lewat kalimat pada cerita (hlm. 157).

Ia juga menambahkan bahwa gaya ilustrasi yang sesuai untuk buku cerita anak adalah *Stylized Realism* dimana gaya ini memiliki tingkat distorsi yang lebih-lebihkan fitur tertentu sehingga terlihat lebih dramatis. Penggambaran ini juga disesuaikan dengan selera psikologis dan kemampuan kognitif anak. Dari segi

pewarnaan, gaya ini menggunakan warna-warna yang cerah dan gradasi warna yang memperlihatkan kontur dan bayangan cahaya.

Menurut Woodcock (2007) dalam bukunya yang berjudul “*How to Draw and Paint Crazy Cartoon Characters*”, anatomi tubuh karakter yang ditujukan untuk anak-anak sebaiknya menggunakan proporsi kepala dan badan yang sama seperti anak-anak dan menggunakan bentuk dasar lingkaran. Dalam gaya visual *antromorphism*, menurutnya penggambaran hewan dapat dibuat menjauhi anatomi aslinya selama dapat mengekspresikan kepribadian dan gestur atau pergerakan manusia. Namun, penggambaran tersebut sebaiknya tetap menerapkan sebagian kecil dari bentuk fisik hewan aslinya agar tetap terlihat masuk akal.

2.5. Perancangan Cerita untuk Anak

Menurut Male (2007), penggambaran cerita, *setting*, *plot*, dan karakter tidak dapat langsung diciptakan begitu saja. Penulis cerita sebaiknya mengandaikan dirinya sebagai bagian dari cerita tersebut. Penulis yang tidak familiar terhadap cerita yang dibuatnya akan membuat cerita menjadi terkesan tidak nyata dan tidak kredibel.

Penggambaran suasana juga harus sesuai dengan kenyataan. *Setting* cerita untuk anak-anak harus dapat menggambarkan karakter dengan pola pemikiran yang serupa dengan pembaca yang dalam kasus ini adalah anak-anak. Hal ini dapat membuat pembaca menjadi lebih percaya dan berelasi dengan keseluruhan cerita dan karakter yang terdapat di dalamnya. Dalam pembuatan karakter, salah satu hal yang penting adalah memperhatikan tingkah laku dan pola pikir karakter tersebut agar tetap sesuai dengan perilaku manusia di dunia nyata. Perlakuan yang tidak wajar akan membuat karakter tersebut menjadi tidak dapat dipercaya dan membuat

pembaca menjadi kurang tertarik. Dalam hal ini, dibutuhkan adanya referensi untuk memahami kepribadian, penampilan, serta kemampuan dalam aktivitas sosial.

Menurut Seuling (2005), cerita yang ideal untuk anak sebaiknya hanya menceritakan sebuah situasi dengan aktivitas yang berpusat pada karakter utama. Cerita-cerita yang menarik untuk anak umumnya memiliki konflik yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. Dari segi sudut pandang menurut Seuling (2015), cerita yang tepat untuk anak adalah menggunakan sudut pandang orang ketiga atau dari karakter utama. Penulis cerita harus bisa memosisikan diri dan menggunakan pola pikir anak-anak karena anak dan orang dewasa memiliki cara yang berbeda dalam memandang dunia. Dari pertimbangan ini, penulis cerita dapat membuat cerita yang realistis dan sesuai dengan pikiran, perasaan, dan tindakan yang sesuai dengan umur dan pengalaman anak tersebut.

Dari segi pemilihan karakter, karakter seperti hewan dan monster memiliki kemampuan untuk menjadi *role model* bagi anak. Menurutnya, anak memandang karakter hewan dan monster sama seperti dirinya memandang teman-teman sepekerannya. Pemilihan karakter hewan sebagai tokoh utama sudah banyak diterapkan dalam buku-buku untuk anak-anak.

Menurut Seuling (2015), cerita untuk anak sebaiknya dapat dibaca dan dipahami tanpa mengandalkan kekuatan ilustrasi. Namun, bukan berarti desainer tidak mempertimbangkan sisi visual dari buku. Menurutnya, ilustrasi pada buku cerita anak dapat dibayangkan sebagai *film* untuk menentukan bagaimana alur dan perubahan *scene* pada cerita tersebut. Dalam merangkai alur cerita, anak menyukai

cerita yang langsung kepada intinya dan tidak memiliki penjelasan terlalu panjang atau bertele-tele. Deskripsi dalam cerita yang hanya bertujuan untuk memperjelas situasi sebaiknya ditiadakan dan digantikan dengan penjelasan melalui gambar yang mendukung.

Dalam membuat cerita untuk anak, kisah yang memiliki tema terlalu sedih tanpa solusi yang membahagiakan bukanlah cerita yang cocok untuk usia anak-anak. Menurutnya, anak-anak memiliki pengharapan yang tinggi dan positif terhadap semua masalah sehingga dalam membuat cerita untuk anak, sebaiknya diakhiri dengan konklusi yang membahagiakan sesuai dengan harapan anak tersebut. Meskipun tema cerita merupakan tema yang menyedihkan seperti kelaparan, penderitaan, dan kedukaan, menurut Seuling (2005), cerita tersebut harus diakhiri dengan sesuatu yang indah dan menyenangkan sesuai dengan yang diharapkan oleh anak.

Untuk membuat anak terus membaca ke halaman-halaman selanjutnya, dibutuhkan faktor-faktor yang dapat menarik perhatian anak. Salah satu caranya adalah mengisi halaman dengan potongan-potongan cerita yang dibagi menjadi banyak bagian. Sama seperti dalam merancang *film*, cara yang digunakan untuk menarik perhatian penonton adalah dengan menunjukkan banyak *scene* yang berbeda-beda. Cara ini dapat membuat anak menjadi tertarik untuk terus membaca ke halaman-halaman selanjutnya. Penulis cerita juga dapat membuat cerita menjadi terpotong di bagian klimaks sehingga anak menjadi penasaran dan ingin melihat ke halaman selanjutnya.

Setelah cerita selesai ditulis, penulis cerita sebaiknya membaca cerita tersebut menggunakan suara dan mendengarkan apakah pemilihan katanya sudah tepat. Menurutnya, cara ini dapat membuat penulis cerita menjadi sadar apabila ada penyusunan kata atau kalimat yang sulit dipahami bagi anak-anak. Dalam melakukan ini, penulis cerita juga harus memosisikan diri sebagai anak-anak dan membayangkan apa yang akan muncul dipikiran anak ketika mendengar kalimat-kalimat tersebut. Menurutnya, nilai-nilai yang harus ditanamkan dalam cerita anak adalah kasih sayang, keberanian, dan kejujuran. Penanaman nilai ini secara tidak langsung dapat membuat anak untuk mengingat dan menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan mereka seterusnya.

Menurut Seuling (2005), buku yang ditujukan untuk anak harus dapat menarik perhatian dari segi visual maupun segi audio atau pendengaran. Buku cerita anak harus membuat anak menjadi tertarik untuk terus menerus mendengarkan cerita tersebut. Menurutnya, salah satu cara yang baik dalam mendengarkan cerita yang telah ditulis adalah melalui rekaman atau meminta kerabat untuk membacakan cerita tersebut. Penulis cerita harus memperhatikan faktor-faktor seperti apakah karakter yang dibuat telah terasa nyata, apakah dialog dalam cerita tersebut merupakan dialog yang wajar, apakah ada bagian-bagian yang terasa kosong, dan apakah cerita tersebut dapat mengubah pikiran orang yang sedang mendengarkannya.

Cerita yang mengundang partisipasi anak juga merupakan faktor penting untuk menarik perhatian anak. Hal ini dapat melibatkan anak untuk menjawab pertanyaan bersama dengan orang tuanya, memperagakan sesuatu, menemukan hal-

hal yang baru, atau memberikan solusi terhadap suatu permasalahan. Dalam menentukan tema cerita, pada dasarnya tidak ada peraturan tertentu yang melarang tema tertentu bagi anak-anak. Namun berdasarkan pengalaman penjualan buku, menurut Seuling (2005), buku yang menggunakan karakter dari benda-benda mati pada umumnya tidak terjual dengan sukses. Menurutnya, dibutuhkan ide-ide yang baru dalam menulis cerita untuk anak.

Hal terakhir yang diperhatikan dalam membuat buku cerita anak adalah dengan menata seluruh konten cerita pada lembar kertas yang diinginkan. Melalui hal ini, desainer dapat melihat bagaimana cerita dan ilustrasi tersebut ketika dibaca sebagai buku. Cara yang paling sederhana adalah dengan membuat *dummy* dari kertas dan diisi dengan sketsa ilustrasi dan kalimat-kalimat pada cerita selayaknya buku asli. Dalam *dummy* ini juga harus diberikan halaman-halaman khusus untuk sampul, halaman *copyright*, halaman dedikasi, dan halaman-halaman lainnya yang wajib disertakan dalam sebuah buku.

2.6. Kedukaan

Menurut Osterweis, Solomon, Green (1994) dalam bukunya yang berjudul "*Bereavement: Reactions, Consequences, and Care*", kedukaan merupakan suatu reaksi psikologis yang meresponi suatu kejadian dimana seseorang mengalami kehilangan yang dikarenakan oleh kematian. Reaksi seseorang terhadap dengan kedukaan berkaitan dengan sikap dan perilaku yang menggambarkan kesedihan seperti menangis. Menurutnya, fase kedukaan pada setiap orang berbeda-beda namun akan dapat teratasi seiring berjalannya waktu (hlm 9-10).

2.6.1. Keduakaan pada Anak (*Childhood Grief*)

Osterweis, Solomon, Green (1994) menyatakan bahwa pada fase anak-anak, pertumbuhan kognitif dan psikologis dipengaruhi oleh faktor eksternal sehingga ketika anak mengalami keduakaan yang mendalam, aspek psikologis anak juga akan terpengaruh ke arah yang negatif. Menurutnya, psikiater dan peneliti psikologis anak mendapatkan fakta bahwa keduakaan pada anak memiliki kecenderungan lebih besar terhadap kelainan mental seperti psikopatologi dimana seseorang mengalami perubahan perilaku ke arah yang negatif dan bertolak belakang dengan norma sosial. Penelitian juga dilakukan kepada orang dewasa yang menderita berbagai penyakit mental dan mayoritas dari penderita dinyatakan pernah mengalami keduakaan pada masa kanak-kanaknya. Hal ini menunjukkan bahwa keduakaan memiliki peranan dalam menentukan perkembangan mental seseorang dan mempengaruhi perkembangannya hingga dewasa.

Menurut Osterweis, Solomon, Green (1994), keduakaan pada anak dan orang dewasa tidak dapat disamakan karena terdapat perbedaan tahap pemahaman dan pengolahan emosi. Meskipun terdapat beberapa kesamaan, reaksi pada anak dan dewasa bergantung pada pengetahuan dan tingkat pemahaman orang yang bersangkutan. Sebagai contoh, anak mungkin akan menanyakan pertanyaan yang sama berkaitan dengan keduakaan secara berulang-ulang, hal ini dilakukannya bukan untuk mendapatkan informasi faktual melainkan untuk meyakinkan dirinya sendiri bahwa kematian tidak dapat diubah atau dikembalikan. Anak umur 4 sampai 5 tahun mungkin tetap terlihat gembira dan tetap bermain namun bukan berarti keduakaan tidak memberikan dampak kepada perkembangan kognitif dan emosi

mereka. Menurutnya, kedukaan dan kehilangan sesuatu merupakan hal yang sangat menyakitkan dan menakutkan sehingga anak-anak cenderung hanya dapat mengekspresikan kedukaannya dalam waktu yang singkat. Selebihnya, anak akan mengalami perubahan tindakan dan perilaku seperti marah dan menjadi lebih nakal. Orang tua / wali seringkali tidak menyadari perubahan ini sebagai ekspresi dari kedukaan pada anak. Menurut riset yang telah dilakukan, anak-anak tidak memiliki kemampuan untuk mentolerir kedukaan hingga remaja awal. Hal ini menyebabkan anak menjadi cenderung memilih untuk memberikan reaksi penolakan dan berusaha untuk lari dari kenyataan.

Menurut Osterweis, Solomon, Green (1994), kemampuan kognitif anak yang berumur 3 tahun masih belum cukup untuk memahami konsep kematian. Anak pada fase 1 (umur 3-5 tahun) melihat kematian sebagai sesuatu yang dapat dikembalikan. Mereka memiliki anggapan bahwa meninggal merupakan tahap dimana seseorang hanya merasa lemah dan tertidur. Pada fase 2 (5-9 tahun), anak sudah memiliki pemahaman bahwa kematian merupakan suatu fakta yang final dan tidak dapat dikembalikan, namun mereka masih memiliki pemikiran bahwa tidak semua orang akan mengalami kematian. Pada fase 3 (diatas umur 10 tahun), anak sudah dapat memahami konsep dan penyebab kematian. Mereka juga sudah dapat memahami bahwa kematian merupakan hal yang tak dapat dihindari dan berkaitan dengan ketidakmampuan tubuh dalam melakukan aktivitas apapun.

Dari segi emosional, berdasarkan situs resmi organisasi Marie Curie dijelaskan bahwa kesadaran terhadap ketiadaan orang tua baru dapat dirasakan pada bayi berumur 4-7 bulan. Pada fase bayi baru lahir sampai umur 2 tahun, ketiadaan

orang tua dapat menyebabkan rasa cemas serta kesulitan dalam makan dan tidur. Pada umur 2-5 tahun, anak cenderung akan merasa takut ketika ditinggal sendirian, mengalami kesulitan untuk tidur, mudah marah apabila terdapat perubahan rutinitas pada masa kedukaan, dan memahami penjelasan secara literal. Sedangkan, pada umur 6-8 tahun keatas, anak yang mengalami kedukaan akan cenderung menarik diri dari kehidupan sosial, merasa sedih dan sendirian. Dari segi akademik, anak akan mengalami kesulitan berkonsentrasi terhadap pelajaran di sekolah. Dari segi sosial, anak akan berusaha untuk menjadi sempurna, berkeinginan untuk selalu memegang kendali terhadap sesuatu, dan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan perasaannya secara verbal (hlm. 107-110).

2.6.2. Fase dalam Menghadapi Kedukaan

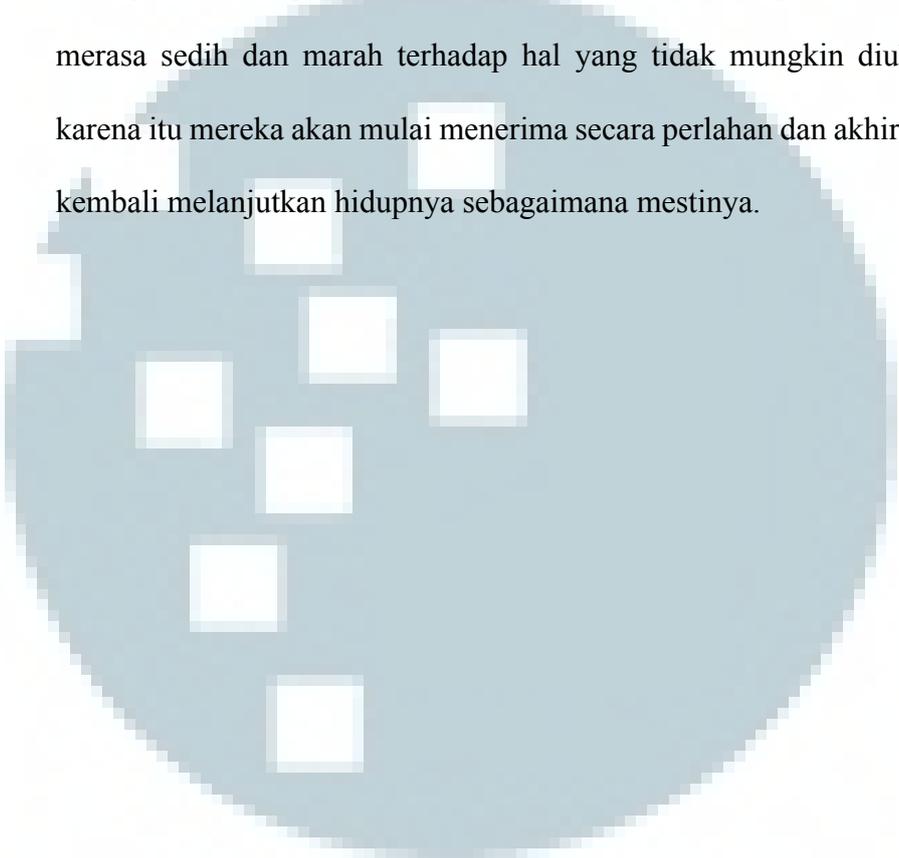
Menurut Kubler-Ross (2008) dalam bukunya yang berjudul "*On Death and Dying*" menjelaskan bahwa fase kedukaan yang dihadapi manusia ketika dihadapkan dengan kematian dibagi menjadi 5 tahap yaitu:

1. Penolakan yaitu fase dimana seseorang baru mendapatkan berita duka dan masih tidak ingin mempercayai fakta tersebut. Seseorang pada umumnya akan menolak berita tersebut dan menyalahkan orang lain misalnya pihak dokter, forensik, dan lain-lain.
2. Kemarahan yang merupakan fase lanjutan dari penolakan dimana seseorang menyadari ketidakmampuannya untuk mengubah keadaan. Seseorang akan menerima fakta tersebut namun dengan rasa marah, kecewa, iri, dan lain-lain karena ia masih belum rela untuk ditinggalkan seseorang yang disayanginya. Fase ini merupakan fase tersulit untuk

dihadapi terutama bagi orang-orang disekitarnya. Hal ini dikarenakan seseorang dalam fase ini cenderung untuk selalu menyalahkan orang-orang disekitarnya dan menghambat dirinya untuk berpikir secara rasional. Tahap ini juga pada umumnya membuat seseorang menjauhkan dirinya dari orang-orang disekitarnya karena merasa tidak ada yang dapat memahami perasaannya. Namun, apabila seseorang pada tahap ini ditinggal sendirian, ia dapat menjadi lebih emosional dan lebih sulit untuk melalui masa kedukaannya.

3. Negosiasi dan antisipasi merupakan fase dimana seseorang mulai merasa tidak dapat mengubah keadaan. Pada fase ini, seseorang mulai membuat pengecualian-pengecualian untuk melakukan negosiasi agar keinginannya dapat terpenuhi. Seseorang yang sedang mengalami kedukaan cenderung memiliki harapan-harapan yang ingin dipenuhi agar dirinya dapat kembali merasakan kebahagiaan. Hal ini membuat seseorang seringkali menawarkan negosiasi untuk berbuat kebaikan asalkan orang lain dapat mengabulkan permintaannya.
4. Depresi merupakan fase dimana seseorang telah menyadari bahwa tidak ada lagi yang dapat dilakukannya untuk mengubah keadaan. Pada fase ini, seseorang akan cenderung menjadi lebih diam dan dikelilingi oleh pikirannya sendiri mengenai harapan, kerinduan, dan rasa takutnya terhadap kematian.
5. Penerimaan merupakan fase akhir dimana seseorang sudah diberikan waktu yang cukup untuk memahami keadaan yang terjadi dan akhirnya memilih

untuk menerima kenyataan tersebut. Seseorang pada fase ini telah menyadari bahwa tidak ada lagi yang dapat diubah dan ia harus tetap melanjutkan hidupnya. Seseorang tentunya tidak ingin terus menerus merasa sedih dan marah terhadap hal yang tidak mungkin diubah, oleh karena itu mereka akan mulai menerima secara perlahan dan akhirnya dapat kembali melanjutkan hidupnya sebagaimana mestinya.



UMMN