



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 Musik angklung

Angklung adalah alat musik multitonal (bernada ganda) yang secara tradisional berkembang dalam masyarakat berbahasa Sunda di Pulau Jawa bagian barat. Asal usul terciptanya musik bambu, seperti angklung berdasarkan pandangan hidup masyarakat Sunda yang agraris dengan sumber kehidupan dari padi sebagai makanan pokoknya. Hal ini melahirkan mitos kepercayaan terhadap Nyai Sri Pohaci sebagai lambang Dewi Padi pemberi kehidupan. Masyarakat Baduy, yang dianggap sebagai sisa-sisa masyarakat Sunda asli, menerapkan angklung sebagai bagian dari ritual mengawali penanaman padi. Angklung diciptakan dan dimainkan untuk memikat Dewi Sri agar turun ke bumi dan membuat tanaman padi tumbuh subur. Cerita ini berikut dikenal masyarakat Sunda sejak masa kerajaan Pasundan.

Menurut buku *Ensiklopedi Nasional Indonesia* (2004 : 26), Tabung angklung beragam ukurannya. Yang terkecil sekitar 15cm panjangnya, dan yang terbesar dapat mencapai 1 meter. Semakin besar tabungnya, semakin rendah nada yang dihasilkan.

2.1.1 Jenis-Jenis Angklung

Jenis angklung yang terdapat di Indonesia terbagi dua menurut waktu dan asal mula angklung tersebut, yaitu angklung Tradisional, dan angklung modern.

1. Angklung Tradisional

a. Angklung Kanekes / Baduy

Tidak diketahui dari mana asal-usul angklung Baduy dan sejak kapan jenis angklung ini mulai muncul. Penyebarannya pun tidak terlalu luas. Angklung di daerah Kanekes digunakan terutama untuk ritual padi, bukan untuk hiburan. Angklung dibunyikan ketika mereka menanam padi. Dalam permainannya, Angklung dan dogdog mengiringi mereka yang bernyanyi dan menari. Nyanyian dilakukan dengan cara bersahut-sahutan, sambil menari, dan bergerak berkeliling. Angklung Baduy hampir serupa dengan angklung dari daerah lainnya. Demikian pula cara memainkannya. Bagian atas angklung Baduy diberi hiasan rumbai-rumbai (padi).

b. Angklung Dogdog Lojor

Kesenian dogdog lojor terdapat di masyarakat kesatuan adat Banten Kidul yang tersebar di sekitar Gunung Halimun. Dogdog lojor adalah nama salah satu instrumen yang dipukul, pengiring angklung yang berkaitan dengan acara ritual padi. Setahun sekali, setelah panen seluruh masyarakat mengadakan acara Serah Taun di pusat kampung adat yang tempatnya selalu berpindah-pindah sesuai petunjuk gaib.

c. Angklung Buncis

Angklung Buncis dibuat pertama kali oleh Pak Bonce pada tahun 1795 di Kampung Cipurut, Desa Baros, Arjasari, Bandung. Angklung Buncis dimainkan

sebagai kesenian yang mengiringi upacara-upacara rakyat atau acara-acara yang melibatkan orang banyak, di antaranya upacara mengangkut padi dari sawah ke rumah upacara heleran atau pawai mengiringi anak khitanan acara perkawinan dan dalam menyambut hari-hari besar nasional.

d. Angklung Gubrag

Angklung gubrag terdapat di kampung Cipining, Bogor. Angklung ini berusia tua dan digunakan untuk menghormati dewi padi dalam kegiatan menanam padi, mengangkut padi, dan menempatkan ke lumbung. Dalam mitosnya angklung gubrag mulai ada ketika kampung Cipining mengalami musim paceklik.

e. Angklung Badeng

Badeng berasal dari Desa Sanding, Garut. Dahulu berfungsi sebagai hiburan untuk kepentingan dakwah Islam. Tetapi diduga angklung badeng telah digunakan masyarakat sejak lama untuk ritual penanaman padi. Selain sebagai seni untuk dakwah, badeng juga digunakan untuk penyebaran agama Islam di Garut.

2. Angklung Modern

a. Angklung Padaeng

Angklung padaeng adalah angklung yang dikenalkan oleh Daeng Soetigna sejak sekitar tahun 1938. Terobosan pada angklung padaeng adalah perubahan nada pentatonis (da, mi, na, ti, la) menjadi diatonis (do, re, mi, fa, sol, la, si, do).

Angklung Daeng, dilihat dari tata cara memainkan dan skala tangga nadanya,

memungkinkan menjangkau lagu populer, tidak saja yang terdapat dalam musik nasional, tetapi juga musik Barat lainnya.

b. Angklung Sarinande

Angklung sarinande adalah istilah untuk angklung padaeng yang hanya memakai nada dasar saja berjumlah 8 angklung (do, re, mi, fa, sol, la, si, do tinggi) dengan nada dasar C. Biasanya angklung ini digunakan untuk keperluan soufenir dan lainnya.

2.1.2 Macam-Macam Angklung

Angklung memiliki ukuran dan fungsi yang beragam. Berikut adalah macam-macam angklung berikut dengan fungsinya masing masing.

a. Angklung Melodi

Angklung Melodi berfungsi untuk memainkan nada pada lagu. Terdapat dua jenis angklung Melodi, yaitu 2 tabung dan 3 tabung. Perbedaan dari tabung adalah untuk menyaring suara yang dihasilkan. Untuk memudahkan para pemain, angklung Melodi ini diberi nomor urut, dengan demikian cukup kiranya yang diingat hanya nomor angklungnya saja. Namun, tentu saja lebih baik lagi jika nada mutlaknya pun diketahui.

b. Angklung Bass Party (Melodi Rendah)

Angklung *Bass Party* adalah angklung yang berfungsi untuk memainkan nada oktaf bawah. Ukurannya lebih besar dibandingkan dengan angklung melodi.

c. Angklung Chord (*Akompanyemen*)

Angklung ini berfungsi sebagai pengiring lagu (*accord*). Tabung angklung *Akompanyemen* tidak terdiri dari nada pokok seperti pada angklung Melodi dan ukurannya lebih besar dibandingkan angklung melodi. Suara yang ditimbulkan oleh angklung *Akompanyemen* ini adalah suara yang berbentuk Akord.

d. Angklung "Cuk" (*Ko-Akompanyemen*)

Fungsi angklung ini sama dengan angklung *Akompanyemen*, hanya nadanya 1 oktaf lebih tinggi dari *Akompanyemen* dan ukurannya lebih kecil. Angklung Cuk umumnya sebagai pengganti Ukulele. Kedua *Akompanyemen* ini (angklung *Accord* dan Cuk) ini dibunyikan bergantian sesuai dengan aransemen lagu, baik ritme, *beat* yang sangat berkaitan dibantu dengan perkusi.

2.1.3 Perkembangan Angklung di Indonesia

Pada awalnya angklung hanya memiliki 5 Nada (da-mi-na-ti-la-da) yang biasanya memainkan lagu-lagu tradisional. Namun berkat Daeng Sutigna, tangga nada musik angklung dari Pentatonis menjadi Diatonis (do-re-mi-fa-sol-la-si-do). Daeng Sutigna awalnya memperkenalkan musik angklung pada anak-anak Pramuka di Kuningan. Karena angklung diatonis dikenal di kalangan Pramuka sebagai alat musik yang menyenangkan, akhirnya permainan musik angklung diatonis bisa diterima dan diajarkan di sekolah. Kemudian pertunjukan musik angklung banyak diundang pada Acara Negara seperti Perundingan Linggar Jati dan acara kesenian Konferensi Asia Afrika. Pada tanggal 23 Agustus 1963

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menetapkan angklung sebagai salah satu alat pendidikan musik di sekolah (SK No. 082 I 1968 tertanggal 23 Agustus 1963). Setelah kejadian tersebut, angklung mulai diperkenalkan ke luar negeri.

2.1.4 Perkembangan Angklung di Luar Negeri

Di negara seperti Malaysia, Korea, Singapura dan Australia, murid sekolah belajar bermain angklung di sekolah. Ansambel angklung terbesar diikuti oleh 5,182 peserta dan diselenggarakan oleh Kedutaan Besar Indonesia di Washington, DC Amerika Serikat.

2.2 Desain Komunikasi Visual

Pada dasarnya desain komunikasi visual merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Ini memiliki kaitan yang erat dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar, lambang dan simbol, tipografi, ilustrasi dan warna, yang semuanya berkaitan dengan indera penglihatan. Proses komunikasi disini dapat dilakukan melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar, baik berupa foto, diagram, warna serta efek. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya. Ada beberapa pendekatan dasar tentang teori komunikasi visual (Safanayong, 2006 : 36), antara lain :

1. Teori Persepsi

Persepsi yang dalam bahasa Inggris : *perception* dan bahasa Latin : *perceptio* (menerima). Obyek persepsi adalah apa saja yang hadir dalam kesadaran, seperti ide, konsep, visi, gambaran dan ilusi. Ahli ilmu jiwa yang mendalami bidang persepsi menetapkan bahwa akan menemukan makna yang cocok dengan fakta atau kenyataan, asas tersebut dikenal dengan hukum kesederhanaan (*law of simplicity*).

2. Prinsip Persepsi

Keinginan untuk menciptakan suatu pesan dan bentuk visual yang menandakan bahwa adanya suatu konsep atau pesan yang hendak disampaikan. Kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan visual dengan baik, diperlukan keterampilan dalam menyusun pesan atau dalam proses pembentukan, misalnya konsep pesan, bentuk dan fungsinya, metode produksi dan lainnya. Adapun teknik-teknik yang membantu dalam pemecahan masalah visual yaitu :

Teori Komunikasi : Teori ini membantu dalam menyusun masalah dalam penyampaian pesan yang dimaksud kepada masyarakat atau konsumen.

Teori Semiotika : Teori ini membantu dalam penggunaan tanda dan kaitannya.

Teori Persepsi : Teori ini membantu dalam membentuk struktur dasar hingga diwujudkan menjadi bentuk yang dapat dikenali masyarakat atau konsumen.

Prinsip Organisasi Visual : Prinsip ini membantu dalam membangun hubungan antara unsur-unsur visual (titik, garis, bidang, warna dan sebagainya) dalam proses pembentukan pesan yang diinginkan.

Estetika Bentuk : Ini terdiri dari bentuk-bentuk instrinsik seperti ukuran, tekstur, warna dan proposi.

2.2.1 Desain

Desain berasal dari kata *designare* (Latin) yang berarti membuat sketsa awal, untuk merencanakan dan melaksanakan, terutama penataan artistik atau dengan cara terampil; untuk membentuk (rencana, ide, sketsa dan lainnya) dalam pikiran, kemudian merancang dan merencanakan untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu desain berasal dari kata *disegno* (Italia), *dessein* (Fr) yang berarti seni membuat desain atau pola; susunan bagian, bentuk, warna, dan lainnya sehingga menghasilkan suatu penemuan yang artistik atau hiasan, rencana, skema, proyek, sebuah hal yang direncanakan untuk suatu tujuan. (Safanayong, 2006 : 2).

Prinsip dan Unsur dalam desain adalah keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi ("*proportion*") dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

2.2.1.1 Teori *Gesalt* dan Komposisi Seni Visual

Gestalt adalah sebuah kata dari bahasa Jerman berarti "bentuk", tak dapat diterjemahkan ke bahasa Inggris, tetapi secara bebas artinya "utuh" (*whole*),

"konfigurasi" atau "bentuk". Gerakan *Gestalt* dimulai pada tahun 1920-an di Jerman dan selama kurang lebih 25 tahun diadakan eksperimen yang mendalam. Teori *Gestalt* melibatkan masalah atau isu tentang persepsi visual, memori, dan

asosiasi pikiran dan pengetahuan, psikologi sosial dan psikologi seni.
(Safanayong, 2006 : 43)

Para gestalis (seperti Gestalt Maz Wertheimer, Wolfgang Köhler dan Kurt Koffka) mengelompokkan aturan-aturan dasar mengenai komposisi seni visual, 1-4 sebagai aturan pengelompokan (*grouping laws*) :

Kemiripan (*similarity*), Objek yang mirip satu sama lain cenderung dilihat sebagai bentuk kesatuan.

Kedekatan (*proximity*), Objek yang ditempatkan secara berdekatan akan membentuk suatu bentuk.

Penutupan (*closure*), Suatu bentuk memperlihatkan penutupan apabila unsur-unsur yang terpisah ditempatkan sebagai suatu kesatuan daripada bagian-bagian yang berlainan

Kontinuitas (*Continuity*), Kontinuitas terjadi apabila sebagian dari bentuk saling tumpang tindih atau dalam bentuk bersentuhan, mata kita mengikuti bentuk yang dominan melintasi bentuk lainnya tanpa terputus.

Figur-latar (*Figure-ground*), Ada kecenderungan untuk menginterpretasi data visual sebagai obyek dengan latar belakang atau lebih tepat figur dengan latar.

Komposisi seni visual yang telah dikelompokkan oleh para gestalis membantu untuk memahami bahwa bentuk bukan bagian yang terpisah, tetapi kesatuan yang utuh. Aturan komposisi seni visual tersebut dapat menjadi acuan dalam mendesain bentuk-bentuk dasar menjadi bentuk lainnya.

2.2.1.2 Layout

Dalam buku “*Layout*” yang ditulis oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2005 :11), *Layout* adalah pengaturan elemen-elemen dari desain yang dimana berhubungan dengan ruang dan keserasiannya dengan tampilan secara keseluruhan dari segi estetis. Sasaran utama dari *layout* adalah menampilkan elemen visual dan tekstual dan mengomunikasikannya dalam sebuah gaya sehingga pembaca dapat menerima pesan yang disampaikan dengan mudah.

Menurut Surianto Rustan, S.Sn (2008, 23) mengatakan bahwa elemen *layout* terdiri dari 3, yaitu: elemen teks, elemen visual, dan *invisible elements*.

Invisible elements merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. *Invisible elements* bermanfaat sebagai salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan *layout*. Elemen ini terdiri dari *margin* dan *grid*. *Margin* menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. *Margin* mencegah agar elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan atau lebih parah lagi, elemen layout terpotong pada saat pencetakan. Sedangkan grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam *melayout*.

Grid mempermudah menentukan di mana harus meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout, terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. *Grid* dibuat dengan cara membagi halaman ke dalam beberapa kolom dengan garis-garis vertikal dan ada juga yang

horizontal. *Grid* yang umum dipakai: 2 kolom, 3 kolom, dan 4 kolom. Semakin banyak kolom *grid*, semakin fleksibel penempatan elemen-elemen layoutnya. Untuk menambah konsistensi penempatan posisi elemen dalam *layout*, adakalanya ditambahkan horizontal *grid*.

Layout memiliki prinsip dasar yang sama dengan desain grafis, antara lain:

Sequence / Urutan, dapat dibangun dengan pemberian kontras. Kontras ini dapat diciptakan lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep berlawanan, dan masih banyak lagi.

Emphasis / Penekanan, dapat diciptakan dengan berbagai cara, antara lain: dengan memberi ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut, warna yang kontras atau berbeda sendiri dari latar belakang dan elemen lainnya; peletakkannya di posisi yang strategis atau menarik perhatian; dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

Balance / Keseimbangan, ada 2 jenis *balance*: *symmetrical balance* dan *assymetrical balance*.

Unity / Kesatuan, tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik kelihatan, namun juga kesatuan antara yang fisik dan yang non fisik yaitu pesan atau komunikasi yang dibayar dalam konsep desain tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa dalam melayout buku ilustrasi membutuhkan *Margin* dan *Grid* untuk mempermudah peletakan elemen teks dan gambar lebih konsisten dengan prinsip berurutan, seimbang, juga memiliki penekanan dan kesatuan elemen yang dapat menjadi acuan dalam mendesain buku ilustrasi.

2.2.1.3 *Grid*

Menurut Allison Goodman (2001 : 87) *grid* adalah kolom-kolom atau garis bantu yang membantu untuk menentukan ruang *text*, ilustrasi, dan lainnya. Dengan terciptanya alur baca, *grid* membantu pemakainya untuk menemukan materi yang dicari setiap saat. Keuntungan bekerja dengan *grid* adalah *clarity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *economy* (ekonomis) dan *continuity* (berkelanjutan). Sebuah *grid* memperkenalkan susunan yang sistematis terhadap sebuah *layout*, membedakan tipe-tipe informasi dan mempermudah navigasi pengguna. Menggunakan *grid* mempermudah seorang desainer untuk *menlayout* sejumlah informasi yang banyak, seperti buku maupun serial katalog.

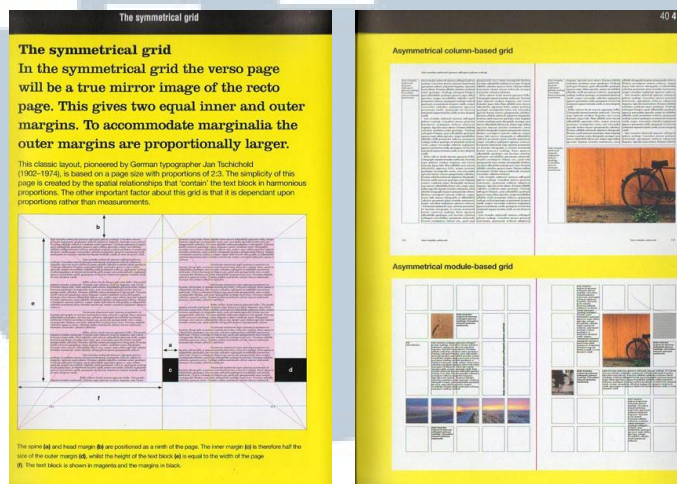
Sedangkan melalui buku “*Tipografi dalam Desain Grafis*” (Sihombing 2001 : 87), sistem *grid* diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Melalui sistem *grid* seorang perancang dapat membuat sebuah sistematis guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang telah diciptakan. Tujuan utama dalam penggunaan sistem *grid* adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

Jenis-jenis *Grid*

menurut *Basic Design: Layout* (Ambrose, 2005 : 32) jenis-jenis *grid* dibagi menjadi 3 :

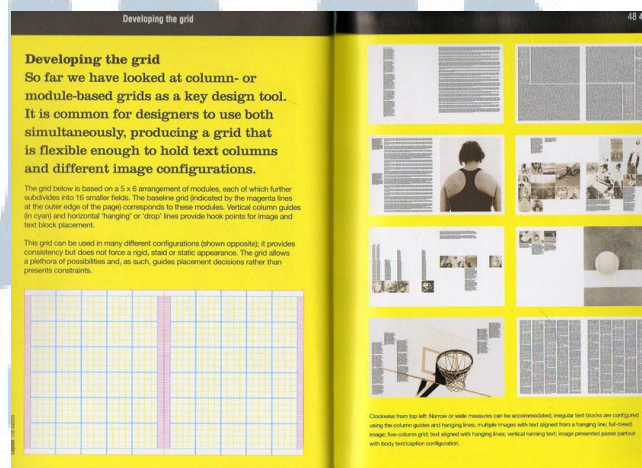
1. Simetrikal *Grid* : *Grid* yang seimbang kiri dan kanan halaman.

2. Asimetrikal *Grid* : *Grid* yang tidak seimbang antara kiri dan kanan halaman, namun masih membentuk satu kesatuan.
3. Modular *Grid* : *Grid*nya terdiri dari kotak-kotak. Modular *grid* paling digemari sebab fleksibilitasnya lebih mampu mencapai *layout* yang dinamis. Lebih mampu bermain dengan penempatan elemen-elemen desain seperti teks, dan gambar.



Gambar 2.1 Simetrikal *Grid* & Asimetrikal *Grid*

Sumber (<http://www.flickr.com/photos/31416613@N04/4115165043/sizes/o/in/photostream/>)



Gambar 2.2 Modular *Grid*

Sumber (<http://www.flickr.com/photos/31416613@N04/4115934466/sizes/o/in/photostream/>)

Dengan kata lain, *grid* dibutuhkan dalam melayout desain buku ilustrasi agar mampu mencapai *layout* yang diinginkan penulis yaitu dinamis dan dapat bermain dengan penempatan elemen desain lainnya.

2.3 Ilustrasi

Menurut Brad Holland dalam buku “*Illustration Now!*” (Wiedermann, 2005 : 4) sebuah kata – kata memerlukan waktu untuk dibaca dan dimengerti, dan sebuah gambar memerlukan space untuk ditempatkan, tetapi hanya dengan sebuah ilustrasi, keseluruhan arti atau pesan dapat langsung ditampakkan.

2.3.1 Pengertian ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subyek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (Kusmiyati, 1999 : 46). Sedangkan menurut Drs. Ahmad Yani M.Si mengenai ilustrasi sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu anak dalam mencerna pelajaran.

Dari beberapa sumber yang didapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi adalah Perangkat pelajaran yang menarik minat siswa, berupa gambar bercerita dan menggunakan teknik seni rupa, yang berfungsi memperjelas naskah atau tulisan.

2.3.2 Buku Ilustrasi

Buku merupakan media yang sangat dekat dengan hidup manusia. Berawal dari manusia yang ingin mendokumentasikan informasi yang terjadi, manusia

mulai membuat *cave painting*. Kemudian huruf ditemukan dan tulisan menjadi alat komunikasi. Pendokumentasian informasi pun berkembang dengan menuliskan informasi di atas bongkahan batu dengan cara dipahat.

Dengan berjalannya waktu, manusia mulai mengembangkan media yang lebih praktis dibandingkan batu, *papyrus* yang ditemukan di Mesir merupakan bentuk awal dari kertas masa kini. *Papyrus* merupakan lembaran kayu yang dikeringkan yang digunakan untuk menulis. Kumpulan lembaran *papyrus* digulung, dan gulungan ini menjadi bentuk awal dari buku.

Pada masa ini, buku hanya dapat dimiliki oleh kalangan terbatas karena tingkat produksinya yang sulit. Buku menjadi benda berharga karena penduplikasiannya dilakukan secara manual, sehingga pengetahuan manusia pun sangat terbatas. Namun sejak ditemukannya mesin cetak oleh Gutenberg pada tahun 1440, produksi buku menjadi lebih massal, informasi lebih mudah didapat. Buku menjadi salah satu sumber pengetahuan manusia.

Elemen buku terdiri dari :

1. Teks : Kumpulan kata yang disusun untuk menyampaikan suatu pesan
2. Ilustrasi : Gambar yang menjelaskan isi dari teks.

Buku ilustrasi atau buku bergambar merupakan salah satu literatur yang bisa mengomunikasikan dan menggambarkan kepada penggunanya. Seperti jenis literatur lainnya, buku ilustrasi atau buku bergambar dapat memperkaya dan memperluas latar belakang pengalaman, perbendaharaan kata, estetika, selera dari

pembacanyadengan berbagai macam gambar, pengalaman yang mewakili, plot, karakter dan tema. (Patricia,1997)

2.3.3 Tujuan Ilustrasi

Tujuan ilustrasi menurut A. Kusmiati untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna atau dimengerti apa yang dimaksudkan (Kusmiyati,1999 : 46).

Menurut Nancy Anderson, Ilustrasi sangat penting dalam bacaan anak dan merupakan kesatuan dengan cerita. Semakin muda target pembaca, maka semakin banyak pula ilustrasi yang diberikan (Anderson, 2006 : 8).

Dengan demikian, ilustrasi adalah media yang tepat untuk menjembatani anak untuk lebih mudah menerima materi dan berimajinasi tentang materi yang akan diperkenalkan, dan dapat disimpulkan bahwa dengan ilustrasi dapat membantu anak dalam mencerna materi, dan mempengaruhi imajinasi, motifasi, daya ingat, dan emosi anak ketika menerima materi yang ingin diberikan.

2.4 Karakter Desain

Menurut kamus Merriam-Webster, karakter adalah atribut atau fitur yang memoles dan menandai individu, suatu sifat mental dan etis yang rumit untuk menandai dan mengindividualkan seseorang, kelompok, atau negara.

Sebuah karakter memiliki peranan yang penting dalam sebuah cerita. Tidak hanya dari sifat dan emosi, namun penampakan sang karakter juga harus diperhatikan

agar tepat dengan cerita yang dimaksud dan pembaca paham dengan yang dimaksud. Kemudian penampilan fisik serta pakaian yang digunakan juga berpengaruh dengan jenis cerita. Sebuah cerita komedi tidak akan cocok apabila karakter menggunakan baju horor dengan penampilan serba hitam.

Menurut Scott Mccloud, gambar kartun lebih mudah untuk dipahami oleh pembaca karena menghilangkan banyak detail dari sebuah karakter.



Gambar 2.3 Perbandingan Karakter (1)
(Understanding Comics karya Scott Mccloud, 1993)

Foto merupakan gambar yang paling mirip dengan manusia aslinya. Ada beberapa hal yang membedakan wajah yang sebenarnya, sifatnya 2 dimensi, lebih kecil, kurang detail, tidak bergerak, tidak banyak warna, tetapi sebagai gambar cukup realistis.



Gambar 2.4 Perbandingan Karakter (2)
(Understanding Comics karya Scott Mccloud, 1993)

Ketika merubah gambar ke bentuk yang lebih sederhana, gambar sebaiknya tidak banyak menghilangkan detail (McCloud, 1993).

Di dalam proyek Tugas Akhir ini, karakter desain saya fokuskan pada “Orang Sunda” yang mewakili ciri khas bertutur kata lembut dan halus, santun dalam perilaku.

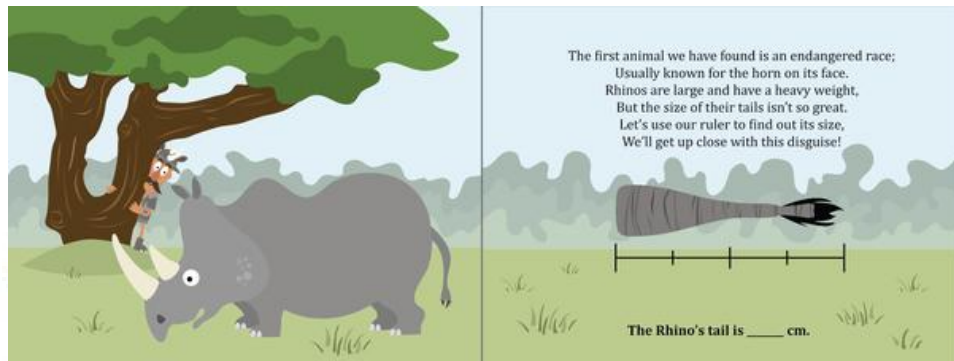
2.4.1 Vektor

Perkembangan perangkat lunak desain grafis pada saat ini, membuat kegiatan menggambar bisa pula dilakukan dengan sentuhan penuh alat-alat komputer. Banyak tokoh kartun yang menggunakan teknik digital yang semakin berkembang. Selain mempermudah ilustrator, vektor dapat membantu *illustrator* dalam mempersingkat waktu dalam membuat suatu karya atau objek. Berikut contoh gambar yang menggunakan vektor dalam membuat karakter untuk anak.

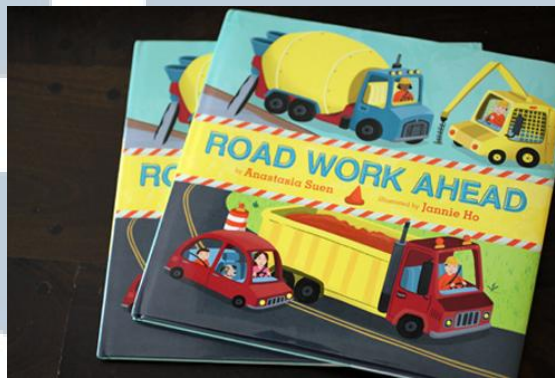


Gambar 2.5 Contoh Buku bergambar menggunakan Vektor (1)

Sumber (<http://behance.vo.llnwd.net/profiles6/274085/projects/2203195/6244d09b497d926eb38000f76c5d723d.jpg>)



Gambar 2.6 Contoh Buku bergambar menggunakan Vektor (2)
Sumber (<http://behance.vo.llnwd.net/profiles25/420299/projects/1291167/9f5519760a3c069d34b0c62eef044191.jpg>)



Gambar 2.7 Contoh Buku bergambar menggunakan Vektor (3)
Sumber (<http://behance.vo.llnwd.net/profiles6/274085/projects/2203195/ee3eb07d3269e9c729c4dc92eb6f4ee8.jpg>)

Dari data yang didapat, nampak seluruh buku ilustrasi gambar dibuat dengan vektor dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Indesign*.

2.5 Warna

Color is a visual sensation that involves three elements: a light source, an object, a viewer (Dameria, 2007 : 10). Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur, seperti di dalam ruangan gelap di mana tidak ada cahaya, maka warna tidak dapat dikenali.

2.6 Tipografi

Menurut Rob Carter dalam *Working With Computer* (2001), faktor-faktor penting yang perlu diperhatikan dalam tipografi adalah:

1. *Legability* : Kemudahan membaca text dengan huruf pilihan
2. *Readability* : Tingkat keterbacaan huruf
3. *Visibility* : Tingkat kemudahan pengelihatan huruf
4. *Clarity* : Tingkat kejelasan huruf sehingga mudah dibaca

Klasifikasi Umum Tipografi menurut buku "*Exploring Typography*" (Rabinowitz, 2006 : 36) antara lain :

1. *Serif / Old Style*

Jenis huruf *Serif* adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horisontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut *counterstroke* atau *Serif Bracketed. Counterstroke*. Garis inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks *content* atau isi karena nilai keterbacaannya yang baik.

2. *Sans Serif*

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah: Helvetica, Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya.

2.7 Teori Perkembangan Anak usia 11-12 tahun

Menurut Elizabeth B. Hurlock usia 11-12 tahun tergolong masa kanak-kanak akhir (Jalaluddin, 2004). Sementara itu menurut Dr. H. Syamsu Yusuf, M.Pd dalam buku Buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja (2010), usia 11-12 tahun itu masuk kategori Operasi formal. Periode Operasi formal merupakan operasi mental tingkat tinggi. Disini, anak sudah dapat berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa hipotesis/ abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret.

Anak usia 11-12 tahun adalah remaja awal, usia yang tepat untuk diperkenalkan pada sesuatu yang baru dan menarik, dalam hal ini adalah musik angklung.

2.8 Desain untuk Anak Usia 11-12 Tahun

2.8.1 Karakter Desain untuk Anak

Karakter yang cocok untuk anak-anak usai 11-12 tahun, lucu, ceria, adalah karakter yang memakai struktur garis lengkung. Dalam hubungan dengan anatomi garis-garis lengkung didapati pada struktur tubuh bayi/anak kecil (Lazaris, 2009). Sebuah artikel pada *Vectorplus+*, Preuss (Sascha Preuss, 2010) memberikan elemen-elemen penting untuk membuat karakter yang sesuai dengan karakter untuk anak, antara lain kepala berukuran besar dan bulat, mata berukuran besar dan dekat mulut, hidung terlihat samar, pesek atau tidak terlihat sama sekali, mulut berukuran kecil, dekat dengan mata dan hidung. Sementara Lengan berbentuk lembut dan bulat tanpa otot. Kaki dan jari-jari pendek dan gemuk. Secara keseluruhan badan sederhana tanpa banyak detail. Untuk membuat

karakter ini menarik, ada penggunaan warna-warna hangat dan ramah. Satu lagi yang penting berbentuk bulat dan hiperbol atau membesar-besarkan instrumen sehingga unik.

2.8.2 Ilustrasi yang Tepat untuk Anak

Berdasarkan buku “*Illustrating Children’s Book*” karya Martin Salisbury (2004) dikatakan bahwa ilustrasi yang menarik harus bisa memvisualisasikan adegan dengan tambahan imajenasi dan *surprise*, selain itu dikatakan bahwa buku yang disukai anak adalah buku dengan gambar besar dan penggunaan tokoh orang atau binatang. Masih dalam buku yang sama dikatakan bahwa ilustrasi yang efektif untuk anak yaitu:

Ilustrasi harus menarik dan dapat membuat anak-anak berinteraksi, dapat memberi informasi dan bersifat mendidik juga memuaskan dari segi isi, nilai estetis dan *value*.

Dalam membuat gambar ilustrasi, rancangan desain harus tepat dengan target yang dituju. Menurut Louis Lazaris, prinsip desain yang dapat menstimulasi anak sebagai berikut :

Warna Cerah : Warna yang cerah dapat menarik perhatian anak untuk waktu yang lama. Selain itu, warna sangat berpengaruh terhadap *mood* sebuah desain. (Lazaris, 2009)

Suasana Ceria : Dalam artikel tersebut, penulis mengatakan bahwa anak-anak akan cenderung ingat kembali ke sebuah situs web apabila ia mempunyai

pengalaman menyenangkan ketika mengaksesnya. Dalam sebuah rancangan desain, suasana yang ceria dapat diperoleh melalui karakter.

Elemen Alam : Anak-anak lebih terstimulasi oleh hal-hal yang dapat berhubungan dengan mereka. Salah satunya adalah alam. Elemen elemen yang terdapat pada alam seperti air, pohon, rumput, dapat memberikan daya tarik pada anak.

Elemen yang Besar : Anak akan menyukai elemen yang jelas, sederhana dan mudah dikenali. Elemen yang besar membuat *point of interest* yang menonjol dan terbukti dapat menarik perhatian anak. (Irene, 2012)

2.8.3 Warna yang tepat untuk anak

Menurut Lazaris (2009) dalam membuat gambar ilustrasi, rancangan desain harus tepat dengan target yang dituju. Warna yang cerah dapat menarik perhatian anak untuk waktu yang lama. Selain itu, warna sangat berpengaruh terhadap mood sebuah desain.

Setiap anak merupakan pribadi yang berbeda dan memiliki ketertarikan masing-masing, termasuk ketertarikan visual dan warna. Lindstrom (2002), mengurutkan warna yang paling banyak disukai oleh anak, seperti dikutip oleh Kuswara. Warna yang paling banyak disukai oleh anak yaitu warna kuning, diikuti dengan warna putih, merah, oranye, biru, hijau, dan ungu. (Whelan, 1994 : 154)

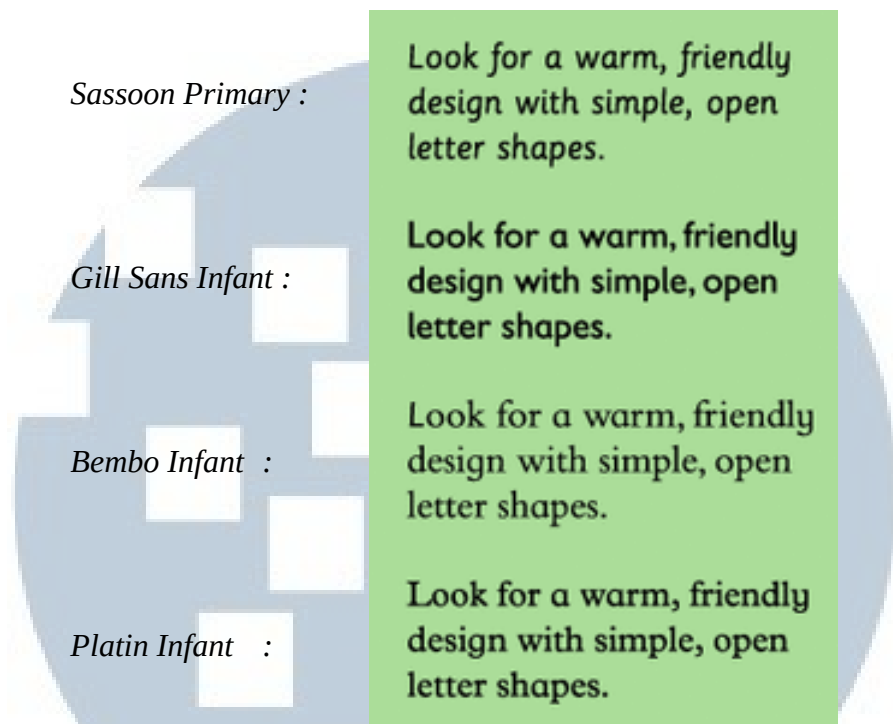
Lindstorm merangkumkan beberapa pengaruh warna secara umum dalam tabel berikut.

Warna	Positif	Negatif
Merah	Hangat, hidup, keceriaan, kebahagiaan, semangat, darah, kebebasan, patriotisme	Luka, sakit, tumpahan darah, kematian, perang, anarki, setan, bahaya
Oranye	Kehangatan, api dan nyala api, pernikahan, keramahtamahan, pengasih, harga diri.	Kengerian, Setan
Kuning	Matahari, Cahaya, Iluminasi, Intuisi, Intelek, Kebijakan tertinggi, nilai yang tinggi	Penghianat, kepicikan, korupsi, kengrian, cinta yang tidak murni, sakit.
Hijau	Alam, kesuburan, simpati, kemakmuran, harapan, hidup, keabadian, muda	Kematian, dengki, memalukan, degradasi moral, kegilaan
Biru	Langit, hari, air tenang, religius, loyalitas, kepolosan, kebenaran, keadilan	Malam, keraguan, dingin, kesedihan
Ungu	Kekuatan, spiritual, loyalti, kecintaan pada kebenaran, kekaisaran	Sublimisasi, Kesedihan, penyesalan, kemunduran

Tabel 2.1 Pengaruh warna terhadap emosi menurut Linstorm

2.8.4 Tipografi untuk anak

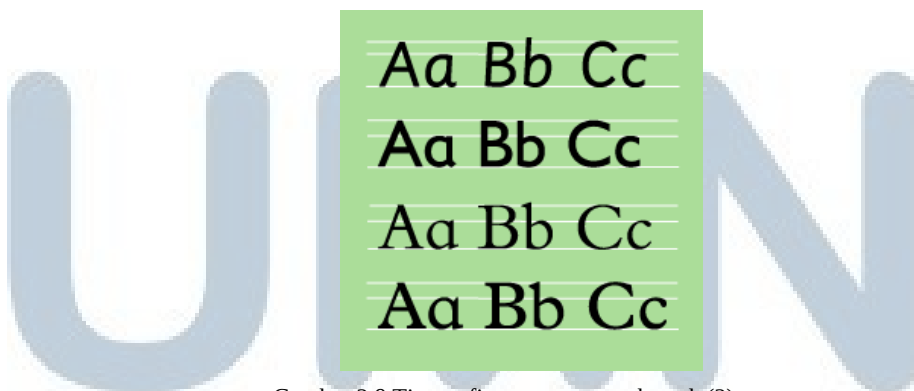
Menurut Ilene Strizver (2010) seorang konsultan tipografi membuat sebuah artikel mengenai *font* untuk anak, ketika memilih jenis huruf untuk teks anak-anak, mereka mencari desain yang hangat, ramah dan sederhana, konten yang penuh dengan warna di dalam buku. Bentuk *font* harus bulat dan terbuka, bukan sudut atau persegi panjang. Hindari bentuk *font* yang telah banyak termodifikasi. Sebuah contoh yang baik dari jenis huruf dengan atribut-atribut ini adalah *Sassoon Primary*, yang dirancang khusus untuk anak-anak.



Gambar 2.8 Tipografi yang tepat untuk anak (1)

Sumber (<http://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>)

Tipografi dengan ketinggian yang panjang, umumnya lebih mudah untuk dibaca dibanding dengan ketinggian yang pendek, terutama untuk anak-anak.



Gambar 2.9 Tipografi yang tepat untuk anak (2)

Sumber (<http://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>)

Antara desain *sans serif* atau *serif* dapat saja digunakan, selama *font* tersebut tidak berbentuk yang ekstrim (sudut atau persegi) ataupun tidak mengganggu

keterbacaan. Sebagai contoh, Jangan gunakan tipografi yang distorsi (contoh : font, **font**), yang membuat pengenalan karakter lebih sulit.

Membuat teks yang mudah dibaca

Anak adalah pembaca pemula yang mengikuti kalimat dari kiri ke kanan dan “loncat” ke baris berikutnya. Untuk membuat anak lebih mudah untuk membaca, pastikan ukuran huruf dalam range 14 hingga 24 *point*, ukuran yang kecil dalam range 4-6 *point*. Teks sedikit akan membantu anak cepat mengerti isi cerita. Warna *font* kontras dengan latar belakang. Hal ini terutama terjadi ketika pengaturan jenis cahaya dengan latar belakang gelap. Ketika dalam satu halaman terdapat lebih dari satu paragraf di halaman, berikan spasi yang cukup, karena hal tersebut memberi jeda untuk si pembaca.

Judul Buku

Jenis *font* dalam judul dapat di desain dengan warna dan tata letak lebih menyenangkan, karena judul adalah kalimat yang pendek untuk dibaca. *Font* dihiasi dengan banyak warna, dan *baseline* melengkung dapat digunakan untuk menarik anak dalam membaca (Ilene Strizver, 2010).